DISEÑO Y ARTESANIA

CLAUDIO MALO
OMAR ARROYO
DORA GIORDANO
DIEGO JARAMILLO
ALFONSO SOTO

CENTRO INTERAMERICANO DE ARTESANIAS Y
ARTES POPULARES, CIDAP
CUENCA - ECUADOR

P.O. Box 557 Cuenca - Ecuador

Primera Edición, agosto de 1990
2.000 ejemplares

ISBN 8489420-16-5

Malo González, Claudio y otros
Diseño Artesanal. Cuenca, CIDAP, 1990
270 p. il.

1. DISEÑO - ARTESANIA
2. ARTESANIA - DISEÑO
3. CULTURA POPULAR
I. Arroyo Arriaga, Omar
II. Giordano Bacarelli, Dora
III. Jaramillo Paredes, Diego
IV. Soto Soria, Alfonso
V. Título

Diseño de la portada: Dora Giordano, Diego Jaramillo

✔ INDICE

✔ INTRODUCCION
JOAQUIN MORENO AGUILAR 7

✔ DISEÑO ARTESANAL Y CULTURA POPULAR
CLAUDIO MALO GONZALEZ 17

✔ TAXONOMIA DE ELEMENTOS PLASTICOS BASICOS
OMAR ARROYO ARRIAGA 61

✔ GEOMETRIA Y MORFOLOGIA
DORA GIORDANO BACARELLI
DIEGO JARAMILLO PAREDES 125

✔ LA APLICACION DEL DISEÑO EN EL MEDIO AMBIENTE ARTESANAL
ALFONSO SOTO SORIA 175

LOS AUTORES

✔ Claudio Malo González
Doctor en Filosofía por la Universidad de Cuenca. Postgrado en Antropología Cultural en Chicago. Profesor de la Universidad de Cuenca. Decano de Coordinación Académica de la Universidad del Azuay. Director del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares.

✔ Omar Arroyo Arriaga
Máster en diseño por el Instituto Tecnológico de Illinois. Doctor en Diseño por la Universidad de Ulm, Alemania. Profesor de la Universidad Iberoamericana de México.

✔ Dora Giordano Bacarelli
Arquitecta por la Universidad de Buenos Aires. Profesora de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Profesora invitada de la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay. Profesora invitada de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Cuenca.

✔ Diego Jaramillo Paredes
Arquitecto por la Universidad de Cuenca. Profesor de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Cuenca. Ex director de la Facultad de Diseño de la Universidad del Azuay.

✔ Alfonso Soto Soria
Diseñador, Profesor de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Nacional Autónoma de México. Director de Instalaciones Museográficas del Museo Universitario de Ciencias y Arte.

* Todos los autores han participado en los Cursos de Diseño Artesanal y Artesanos Artífices organizados por la OEA y el CIDAP.

INTRODUCCION

JOAQUIN MORENO AGUILAR

"Me preocupa extraordinariamente la gente,
el sufrimiento diario de tantos millones
de personas y la perspectiva
de un sufrimiento mucho mayor
en un futuro próximo."

Albert Nolan ¿Quién es este hombre?

✔ Introducción a la introducción

A veces he prescindido de las introducciones de los libros que he leído. Ahora me siento -de alguna manera culpable y a la vez castigado- porque si los lectores de este libro hacen lo mismo, los esfuerzos que hice para escribirla habrán resultado inútiles.

No me preocupa el esfuerzo. Me preocupan las ideas que quiero dejar en ella, porque sé a quiénes va a llegar este libro que trata de artesanías y de diseño, quiénes lo van a leer y quiénes van a trabajar con él.

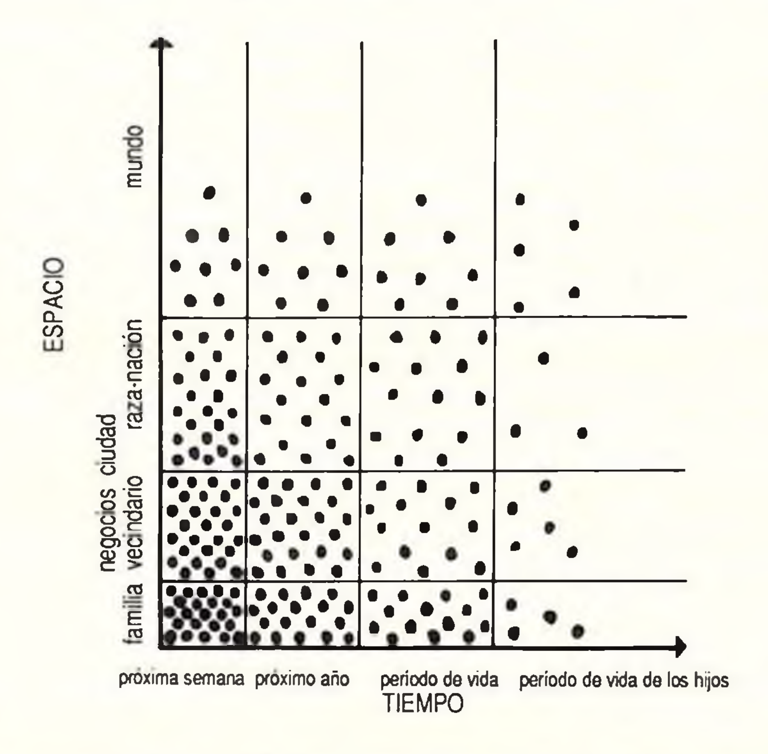
Y como quiero que la lean, voy a intentar una escritura ágil. Ojalá la sientan breve. Además, aunque quiero, no puede pasar de ser simplemente una introducción en donde las ideas quedarán tan solo insinuadas.

✔ Un punto de partida con dibujo

En las páginas interiores hay muchas figuras que van desde el simple punto hasta las hermosas creadas con los ejercicios propuestos y que nacieron del aprender a

mirar lo que nos rodea y a trabajarlo mediante una metodología rigurosa y una pizca -un poco grande- de creatividad.

Como esta introducción aspira a ser parte integral del libro tiene también un gráfico, que no es una red, sino el que el libro "Los Límites del Crecimiento" pone para visualizar las "Perspectivas humanas"



Creo que es un dibujo que -con esa claridad de los gráficos- nos muestra las perspectivas que tenemos en el tiempo y en el espacio cada uno de nosotros. Lo reproduzco -y creo que debería ser reproducido más aún- porque nos ayuda a comprender las preocupaciones que mueven a las personas y, por supuesto, a las diversas organizaciones humanas.

✔ Y, ¿en dónde se sitúan los cursos del CIDAP? o, una aparente divergencia.

Porque, aunque pueda sonar algo antipático, este libro nace de un proceso dialéctico de enriquecimiento de más de una década.

Las teorías que en los diversos capítulos se exponen, tienen una larga depuración que arranca a finales de la década de los setenta con los primeros cursos de Diseño Artesanal y para Artesanos Artífices que organiza el Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. Son teorías que se enfrentan a la práctica -y se depuran y enriquecen en este enfrentamiento- en diferentes países de América - ante alumnos de todos ellos. Algunos de los ejemplos que aparecen en las páginas interiores, llevan incluso esa constancia del lugar y de la época en los que fueron realizados.

El libro, parece así situarse en el pasado, y más cuando leemos sus diferentes capítulos en los que se habla de los valores culturales y de tradición de las artesanías.

O parece que, cuando más, apunta hacia un futuro inmediato, porque mucho de él va encaminado hacia la producción de objetos realizados artesanalmente, cuyo diseño tenga esa carga de tradición y de cultura que los haga fácilmente identificables como pertenecientes a tal o cual pueblo.

Pero, la introducción, pretende mostrar que vemos a un futuro más lejano. E insinuar aspectos que, parece, deben enriquecer los cursos futuros.

Partamos de algunas consideraciones obvias del presente.

✔ Un mundo de despilfarro y un sábado que no cambiará nada.

"Somos todos pasajeros a bordo de un barco, la Tierra, y no debemos permitir que naufrague. No habrá una segunda Arca de Noé."

La frase es de Gorbachov y apunta a lo que -esos privilegiados ubicados en la parte superior derecha del cuadro de las Perspectivas humanas- ven con claridad: las dificultades que se acercan.

Los nombres y matices poco importan. Se llaman contaminación ambiental, tala de bosques, carencia cada vez mayor de ciertas materias primas. Costo cada vez más alto de la agricultura intensiva. Problemas para la provisión de agua potable. Avance de los desiertos, etc.

Las causas son muchas, pero parece que la fundamental se llama despilfarro.

Soñamos que los recursos eran infinitos y los usamos como tales. Pero cuando el crecimiento demográfico y catástrofes ecológicas en diferentes partes del mundo nos muestran que no puede haber crecimiento infinito en un mundo finito, la preocupación se tiene que volver urgente.

Todos somos ecologistas teóricos, pero fruncimos el ceño cuando se nos dice que parece que el único mundo futuro es un mundo más austero, que el despilfarro no puede seguir.

Muchas veces, cuando se hace esta afirmación, se suele encontrar con miradas que tratan de ser comprensivas y

que caritativamente procuran consolarnos hablándonos de que en verdad cada vez que se aproxima el final de un milenio aparecen todas estas teorías del fin del mundo, que el hombre siempre ha encontrado soluciones para sus problemas, en fin.

Y es cierto que la inteligencia humana ha encontrado solución a los múltiples problemas a los que este débil ser -el hombre- ha tenido que enfrentar. Pero es justamente esta misma inteligencia la que nos está mostrando que las soluciones no pueden esperar y deben venir dadas desde todos los campos posibles.

Porque el sábado 1 de enero del año 2000, visto desde esta perspectiva, no pasará de ser otro sábado cualquiera. Los bosques seguirán disminuyendo muy poco en los países desarrollados y mucho en los subdesarrollados, (no es profecía sino un dato del Informe al Presidente). La deuda externa no se habrá acabado de pagar. La pobreza seguirá en aumento Las diferencias entre los que tienen y los que tienen poco se transformará, cada vez más, en la diferencia absoluta entre los que tienen mucho y los que mueren de hambre, justamente porque los recursos serán cada vez menores.

✔ Las oposiciones estructuralistas

En la universidad me formé en Lengua y Literatura. En Lingüística aprendí algo del estructuralismo y con frecuencia suelo usar el método de la oposición para aclararme algún problema.

Creo que es uno de los ejercicios enriquecedores que deberían tener los futuros cursos de Diseño Artesanal: oponer seriamente los sistemas de producción artesanal,

industrial y -aunque parezca una simple variante de este último- el sistema de producción robótica.

Oponerlos en todos los aspectos posibles. Sé que muchos son obvios: empleo de mano de obra, maquinaria, cantidad de objetos producidos, etc.

Pero de una comparación a fondo creo que aparecerían aspectos que he mencionado en otros artículos (Revista Artesanías de América Nº 27) como son el de la posibilidad de parar la producción, que creo que es una de las cualidades del sistema de producción artesanal o la imposibilidad de hacerlo, que parece ser característica inherente a los otros dos sistemas. Dicho de otro modo: la posibilidad de evitar el despilfarro o la imposibilidad de hacerlo.

El ejercicio no sería gratuito: mostraría posiblemente la urgencia de dotar a los cursos de Diseño Artesanal de, cuando menos, una área más.

✔ Una cita de Papanek

"Hay profesiones que son más dañinas que el diseño industrial, pero muy pocas. Y posiblemente sólo haya una profesión que sea más insincera. El diseño publicitario, dedicado a convencer a la gente para que compre cosas que no necesita, con dinero que no tiene, para impresionar a personas a quienes no les importa, es quizá la especialidad más falsa que existe hoy día. El diseño industrial, al confeccionar las cursis estupideces pregonadas por los publicistas, logra un merecido segundo puesto."

Por favor, no me digan que la cita se refiere exclusi-

vamente al diseño industrial. También se pueden fabricar "cursis estupideces" artesanalmente.

Después de esta frase, que está en la Introducción -que sí leí- del libro Diseñar para el Mundo Real, el autor nos abre los ojos a una serie de posibilidades muy serias del diseño a la resolución de todo tipo de problemas prácticos.

Una de las tesis de los cursos del CIDAP se refiere a la confección de objetos con "identidad cultural". Pero me parece muy bueno lo que dice Alvaro Chaves en la revista Artesanías de América Nº 30 y 31: *"La identidad cultural consiste en sentir como propia la dinámica creativa de la sociedad de la cual somos miembros."*

Y en esta dinámica creativa de nuestras sociedades actuales es muy necesario unir la capacidad de fabricación artersanal con toda esa serie de necesidades urgentes de las que también ha tratado el CIDAP en algunas de sus reuniones: con la posibilidad de fabricar, artesanalmente, potabilizadores de agua de cerámica, por ejemplo, o de hacer cocinas-artesanales- que al aprovechar mejor el fuego signifiquen un sustancial ahorro en el consumo de leña.

Estos objetos tendrán, de acuerdo a lo dicho, una muy fuerte identidad cultural, pues escribimos desde países profundamente necesitados. Y deben haber muchos más campos como estos en los que se puedan unir el diseño con el sistema de producción artesanal, sin que sea tan importante el aspecto estético, porque *su belleza les vendrá de su utilidad,* como van a leerlo también en las páginas interiores de este libro.

✔ Conclusión

Esta introducción apuntaba a dos futuros:

A uno cercano, porque quería ser leída por los alumnos que seguirán los cursos de Diseño Artesanal del CIDAP.

A otro, un poco más lejano, porque quería poner en ellos, y en ustedes, lectores todos, un poco de esa perspectiva más lejana en el tiempo y en el espacio. Porque si han leído hasta aquí, es porque realmente se interesan mucho en el diseño y en las artesanías.

Y si el sistema de producción artesanal tiene la característica de no ser despilfarrador, entonces debemos pensar mucho más seriamente en él.

Y si el diseño, es el uso de la mayor riqueza que tiene el hombre -su inteligencia- encaminado a la satisfacción de necesidades, entonces, la unión adecuada de estos dos aspectos es vital para lo que el mundo de hoy debe hacer por el de mañana.

Joaquín Moreno Aguilar
Cuenca, Ecuador, julio de 1990.

DISEÑO ARTESANAL Y CULTURA POPULAR

CLAUDIO MALO GONZALEZ

1. INTRODUCCION

✔ DISEÑO Y HOMINIDAD

Víctor Papanek define diseño como *"El esfuerzo consciente para establecer un orden significativo"*. Si de acuerdo con esta defínción diseñar presupone conciencia, es decir conocimiento de lo que se hace y de lo que se busca; significado, o sea relación medio-fin-medio, que se consigue mediante un ordenamiento de los elementos con que se cuenta y de una secuencia de acciones que denominamos esfuerzo, podemos afirmar que el ser humano hace su aparición en la tierra diseñando.

Los fósiles más antiguos de homínidos que conocemos nos proporcionan evidencias de utensilios elementales que usaban y elaboraban nuestros más remotos antepasados para organizar sus vidas y sus relaciones con el medio ambiente. Este hecho ha dado lugar a que el "homo sapiens" sea desplazado como diferenciador del hombre con relación a los demás integrantes del mundo animal por el "homo habilis" en cuanto capacidad para fabricar sistemáticamente herramientas, usarlas en sus quehaceres cotidianos y transmitir a su decendencia las habilidades y destrezas requeridas para la confección y manejo de ellas.

La elaboración de utensilios y herramientas es el punto de partida de los espectaculares cambios que ha experimentado la especie humana en sus relaciones con el mdio circundante. Hacer una herramienta, por rudimentaria que sea, supone un proceso de diseño. Si aceptamos la definición de Papanek, la capacidad de diseñar sería el elemento distintivo básico para diferenciar al

hombre del animal, lo que justificaría la afirmación de que -en el larguísimo proceso de evolución de las especies- el hombre aparece en la tierra diseñando.

✔ EL HOMBRE, ANIMAL SOCIAL

Al nacer, el hombre es el más desprotegido de todos los animales. Su subsistencia biológica depende de la ayuda que otro ser -casi siempre humano- le preste. Esta íntima relación de dependencia se prolonga necesariamente por un período de tiempo mucho más largo que en otras especies del reino animal. El hombre nace dotado de una serie de aptitudes subyacentes biológicas y sicológicas que se desarrollan y progresan si es que hay una sistemática interralación con otros hombres (tal es el caso del lenguaje; no lo heredamos, lo aprendemos de nuestros semejantes mediante un proceso de interrelación sistemático).

No somos animales sociales porque en algún momento decidimos serlo, sino porque nuestra subsistencia y el desarrollo de nuestra estructura biológica y síquica están idefectiblemente ligados a la interrelación con nuestros semejantes, es decir a la vida en sociedad por elemental que sea. El carácter social del ser humano unido a su siquismo superior genera toda una serie de conocimientos de la realidad, normas de conducta y sistemas de organización colectiva que estructuran el comportamiento del hombre tanto colectivo como individual. Este complejo organizado de pautas de comportamiento, ideas y creencias se denomina cultura.

Entre los animales hay un predominio del instinto como factor organizador de su conducta, de sus relaciones con el medio y de sus relaciones con los otros

animales de la misma especie. En el hombre hay un predominio de la cultura en cuanto elemento organizador de su comportamiento, de sus relaciones con el medio circundante y de sus relaciones con los otros hombres.

✔ HOMBRE, CULTURA Y DISEÑO

A diferencia de la conducta instintiva que básicamente está programada desde adentro, la conducta humana es creativa. El hombre tiende permanentemente a buscar nuevos artificios que le permitan un acoplamiento más adecuado a su medio físico y a su contexto social. Esta constante inquietud da lugar a "esfuerzos conscientes para establecer un orden significativo", es decir a diseñar. Los diseños exitosos se incorporan a la colectividad y muy frecuentemente modifican el sistema tradicional de organización planteándose nuevas necesidades antes no existentes.

Como ejemplo se puede citar el caso de la aparición de la metalurgia en el desarrollo de la sociedad humana: la búsqueda de materiales que le permitan superar las limitaciones de la piedra llevan a desarrollar la compleja tecnología que implica la metalurgia; cuando la metalurgia se impuso en la sociedad, la organización social tuvo que cambiar profundamente ya que se requería de una más compleja organización del trabajo en cada una de sus etapas, de una jerarquización social según las tareas que van desde la extracción de las minas hasta la elaboración definitiva del artefacto de metal. La práctica de la metalurgia requiere de una forma de vida sedentaria incompatible con el nomadismo, etc.

En resumen, la actividad que denominamos diseño

supone una permanente interrelación con la cultura. Cambios culturales que requieren modificaciones en la conducta humana social generan transformaciones del medio y nuevos tipos de ordenamiento significativo de la realidad circundante. A su vez, los cambios significativos en la realidad circundante dan lugar a transformaciones en el orden social y en la cultura. El diseño así entendido es un elemento esencial y fundamental de la cultura.

✔ EL DISEÑO COMO CARRERA

La presencia del hombre en la tierra se da diseñando, pero el diseño como carrera, es decir como un conjunto organizado de estudios de disciplinas que preparan y capacitan a una persona para el ejercicio de una profesión, se origina hacia la segunda mitad del siglo XIX y se consolida definitivamente en la primera mitad del siglo XX. La revolución industrial, debido a los fundamentales cambios que genera en la tecnología, en los sistemas de producción y en la organización de la sociedad, lleva a hacer una división entre las bellas artes y las utilitarias, entre las artes liberales y las mecánicas y a una consolidación de las ciencias y las tecnologías mecánicas. Posteriormente, ya en el siglo XX, tiene lugar un proceso de sistematización del aprendizaje de actividades y difusión de conceptos con los que se pretende alcanzar una estructura en la que se incorpore lo bello a la funcionalidad práctico-utilitaria. Papel protagónico juega en este aspecto el movimiento que tuvo lugar en Europa y que se conoce con el nombre de "Bauhaus".

El diseño como carrera aparece como una consecuencia de la revolución industrial. Juan Acha afirma: *"la cultura estética de Occidente necesitó profesionales capaces de introducir recursos estéticos en los productos*

industriales" y luego *"concibo a los diseños como actividades proyectivas que introducen recursos estéticos en los productos de la industria masiva".*

✔ DISEÑO ARTESANAL

En un sentido la capacidad de diseñar es innata al hombre, y desde sus orígenes el ser humano diseñó. En otro sentido el diseño aparece con posterioridad a la revolución industrial y como consecuencia de este fenómeno. (Con mucha frecuencia se acostumbraba y se acostumbra acompañar a la palabra diseño el adjetivo "industrial"). Esta situación aparentemente contradictoria plantea el siguiente interrogante: ¿Es legítimo y coherente hablar de diseño artesanal? La elaboración y publicación de este libro se fundamenta en una respuesta positiva a la pregunta.

Es posible hablar de un "diseño espontáneo" que lo ha practicado el hombre desde su aparición en la tierra; en este tipo de diseños los procesos de enseñanza aprendizaje se han dado en forma directa e informal. Es posible hablar de un "diseño profesional" que lo practican quienes han estudiado la carrera correspondiente, siendo en este caso el proceso enseñanza-aprendizaje planificado y ejecutado en el marco de la educación formal que requiere docencia, prácticas dirigidas, investigación, etc.

En la sociedad contemporánea el diseño artesanal plantea la posibilidad y necesidad de aplicar a la producción artesanal los principios y conocimientos desarrollados por el diseño profesional con el objeto de mejorar la producción en esta área y acoplarla a las exigencias de la sociedad contemporánea ya que con la expansión en muy alta escala de la producción industrial, tienen las artesanías que replantear sus metas y sus estilos con respecto a la etapa preindustrial.

La primera parte de este libro aborda tres áreas:

Debido a la interrelación estrecha entre cultura, cultura popular, arte y artesanías, es necesario esclarecer y, en la medida de lo posible, precisar estos conceptos.

La segunda parte hace referencia a las posibilidades y limitaciones del diseño profesional en las artesanías, a la coexistencia de la producción artesanal en un mundo industrializado.

La tercera parte estudia la problemática de la presencia de lo tradicional, uno de los fundamentos importantes de las artesanías, en lo moderno, la medida en que debe conservarse la tradición en las artesanías, las posibilidades de artesanías ajenas a la tradición y las políticas necesarias para acoplar el diseño a lo artesanal.

2. CULTURA, ARTE POPULAR Y ARTESANIAS

✔ CULTURA

Raymond Williams, en su obra "Key Words" editada en 1976 por Oxford University Press dice:

"Cultura es una de las dos o tres palabras más complicadas del idioma. En parte ello se debe a su intrincado desarrollo histórico en los idiomas occidentales, pero fundamentalmente porque ahora se la usa para integrar importantes conceptos en muchas y variadas disciplinas intelectuales así como en varios sistemas de pensamiento incompatibles entre sí".

Cabe destacar que la contraposición élite-masa ha influido sustancialmente en el significado y en las actitudes frente al término cultura. La cultura tradicionalmente ha sido considerada como un patrimonio exclusivo de las élites como un conjunto de realizaciones teóricas y prácticas, de actitudes, de sistema de valores, de predisposición para captar lo bello y lo feo. La manera en que las masas, las grandes mayorías de los pueblos, captaban y entendían la realidad, expresaban sus sentimientos o realizan sus celebraciones no contaba en el ámbito del término cultura. La cultura solamente provenía de las élites y las mayorías que no conformaban esas élites eran consideradas incultas.

Esta contraposición excluyente hace crisis con el desarrollo de la Antropología Cultural. Si partimos del

hecho de que el hombre, a diferencia de los animales, es un ser en el que prima la creatividad sobre el instinto en sus relaciones con el ambiente físico y con los demás hombres, al actuar socialmente desarrolla un sistema interrelacionado de ideas, pautas de comportamiento, valores, creencias, etc., que conforman una cultura de acuerdo con la cual organiza su vida, llegamos a la conclusión de que ser cultural es inherente a la condición humana y de que la cultura no es patrimonio exclusivo de ningún pueblo ni de ningún estamento social dentro de un pueblo. La Antropología Cultural democratiza el concepto cultura al extenderlo a todo los hombres y elimina del mismo su connotación elitista.

Muchas son las definiciones que se han dado de cultura, variando ellas de acuerdo con las escuelas antropológicas. Transcribo a continuación la de Amadou Mahtar M'Bow, ex Secretario General de la UNESCO:

"Cultura es a la vez aquello que una comunidad ha creado y lo que ha llegado a ser gracias a esa creación; lo que ha producido en todos los dominios donde ejerce su creatividad y el conjunto de los rasgos espirituales y materiales que, a lo largo de ese proceso, han llegado a modelar su identidad y a distinguirla de otras".

De acuerdo con esta definición, toda comunidad humana tiene su cultura. No tiene sentido hablar de pueblos cultos y de pueblos incultos, lo que existen son culturas diferentes. Lo que interesa es tratar de comprender a los sectores culturalmente diferentes partiendo de sus pautas y sistemas organizadores y no desde criterios y puntos de vista ajenos. Las denominadas culturas "primitivas", es decir aquellos grupos que subsistían al margen de las influencias de la

civilización occidental, fueron inicialmente las que despertaron interés entre los antropológos culturales; descubrieron que los sistemas de familia y parentesco de los pueblos autodenominados cultos no eran los únicos ni necesariamente los mejores para organizar la sociedad; que había otros mecanismos apropiados para organizar los procesos económicos; que las visiones de la naturaleza variaban sin por ello dejar de ser eficaces; que los cánones para expresar y apreciar la belleza eran distintos y que éstas y muchas otras manifestaciones vitales concurrían para dar solidez a la organización de los pueblos, dar fluidez a la interacción social y facilitar un proceso de adaptación a medios a veces tremendamente duros como las selvas africanas, la amazonía o las regiones árticas.

Estas modificaciones enriquecieron el concepto cultura al incorporar otros grupos humanos con ideas, creencias, sistemas de valores y pautas de comportamiento antes considerados como incultos y al expandir, dentro de un pueblo, el contenido cultura desde las élites minoritarias detentadoras del poder a todos los estamentos de la sociedad.

✔ ARTE

Si el concepto cultura es uno de los más complicados del idioma, no lo es menos la palabra arte. Estando el arte vinculado a expresiones subjetivas, a diferentes concepciones de la belleza, a contenidos culturales que varían de comunidad humana a comunidad humana, es obvio que no exista un acuerdo universal acerca de lo que por arte se entiende. El viejo aserto popular "de gustos y colores no discuten los doctores" cobra plena validez cuando se trata de arte.

Para mejorar la comprensión de esta parte del libro comenzaré con una definición de arte que, sin pretender que sea la única acertada y veraz, nos sirva como guía por los conceptos que conlleva. Alexander Alland define el arte como:

"Juego con la forma que produce algún tipo de transformación-representación estética lograda".

Los conceptos que integran esta definición son pocos y tienen las ventaja de ser aplicables y útiles para interpretar las muy variadas formas de expresión artística que se dan en las múltiples culturas que integran la humanidad así como en los diferentes estamentos o compartimentos que conforman una sociedad en el sentido actual de este término.

Al hablar de juego, Alland hace referencia a una forma de comportamiento gratificante y creativo del ser humano en el que la libertad fundamenta y nutre la creatividad del hombre desatándole en distintos grados de los rígidos condicionamientos de la realidad natural y de las normas sociales a veces casi sacralizadas, el juego no está estricta y disciplinadamente ligado a las funciones utilitarias y de superviviencia, las sobrepasa e incursiona en otras funciones de la vida humana.

La forma constituye el elemento limitante del libre juego. Se juega con algo: movimientos, sonidos, palabras, tipos de materiales, colores, etc. Las formas limitan la organización espacial y temporal del juego, concretan este libre juego de la creatividad humana a contenidos limitados y dan lugar a formas de tratamiento, es decir a reglas del juego del arte. El ilimitado universo de la acción creadora se restringe a los "aquí" y a los "ahora" que la forma establece. La

forma hace que el artista ponga sus pies en el suelo para concretar los vuelos del juego imaginativo.

La transformación-representación apunta más bien a lo que solemos denominar mensaje. Siendo el arte comunicación requiere de un proceso para introducir cambios valiéndose de los elementos con que se cuenta para hacer llegar a los demás -con mayor o menor éxito- contenidos elaborados con vivencias íntimas que bullen en la conciencia, o vivencias que se han convertido en patrimonio de la colectividad, pero que no todos sus integrantes están en condiciones de expresarlas aunque sí de contemplarlas. El arte como mensaje frecuentemente genera diálogo, actitudes o formas de comportamiento, lo que es posible si se da una hermanada secuencia transformación-representación. El artista transforma para representar.

A diferencia de otros tipos de comunicación, en el caso del arte, el mensaje tiene que ser estéticamente logrado. Además de animal racional y hábil el hombre es también animal estético. Lo útil que el ser humano elabora para satisfacer sus necesidades de sobrevivencia muy frecuentmente está sazonado por lo bello, por reacciones emocionales frente a lo que se ha hecho y que tienen que ver tanto con las vivencias espirituales del contemplador como con la liberación del artista-creador al trasladar a objetos reales inquietudes íntimas. La mayor o menor dosis de arte que una obra tiene, se mide por el placer espiritual que genera cuando ha sido lograda.

Entendido así arte, es evidente que forma parte de la cultura, y siendo las culturas diferentes, el arte participa de esas diferencias. Lo que las culturas indígenas-americanas o las culturas africanas consideran obras de

arte, no necesariamente merecen ese calificativo por parte de la cultura europea-occidental. Los términos que integran la definición de Alland son universales en cuanto es propio de la condición humana jugar, expresar y contemplar la belleza, sujetarse a formas, transformar elementos y emitir mensajes mediante procedimientos de representación. Cada colectividad humana entiende de manera diferente cómo y en qué condiciones y oportunidades se juega, qué se entiende por belleza, cuáles son las formas con que se cuenta y cómo deben ser manejadas.

Los elementos materiales y artificiales con que se cuenta para llevar adelante los cambios y las transformaciones no son los mismos en todas las culturas y ocurre igual con las tecnologías disponibles. Los símbolos que requieren los mensajes son también privativos de cada cultura.

Por lo expuesto, no tiene sentido en nuestros días -a la luz de los avances de la Antropología Cultural- hablar de culturas que tienen arte y de culturas que carecen de arte. Toda cultura tiene arte pero se explicita de manera diferente de acuerdo con las peculiaridades del entorno respectivo. Así como no es correcto afirmar que hay culturas superiores y culturas inferiores, tampoco cabe hablar de artes superiores e inferiores. Lo que hay es artes diferentes que deben ser entendidos e interpretados de acuerdo con las variaciones de las culturas en las que se generaron.

✔ POPULAR

La ambigüedad afecta también al concepto pueblo y su derivado popular. Cuando en una campaña electoral un

candidato aspira a obtener un mayor número de sufragios, insistentemente apela al pueblo, se autocalifica su defensor, hace gala de su origen "popular" y a veces se inventa un antepasado procedente del "pueblo". En este caso pueblo hace referencia a las mayorías desprotegidas que requieren mayor atención del estado. Si en un artículo periodístico se usa el término "pueblerino", el sentido es denigrante y hace referencia a una visión limitada de la problemática o a falta de refinamiento y amplitud en las actitudes. En otros casos, la palabra popular tiene que ver con amplia aceptación dentro de una colectividad de una persona, un programa o un producto, aceptación que sobrepasa a un grupo pequeño y se incorpora a amplios sectores.

Pueblo y popular en todo caso hacen referencia a los sectores mayoritarios de una colectividad en contraposición a las "élites". En la Europa anterior a la Revolución Francesa, institucionalizada y consagrada por las leyes, se encontraba en la cúspide de la sociedad la nobleza como una minoría altamente privilegiada frente a la plebe, el pueblo, el vulgo, mayoría fuertemente limitada en sus derechos. La Revolución Francesa eliminó la consagración legal de estas diferencias, pero en el terreno de los hechos, a las puertas del año dos mil, es evidente que subsiste la división entre aristocracia, oligarquía o plutocracia y pueblo o sectores populares.

Haciendo referencia a la contraposición popular-elitista, José González Alvarez limita los alcances del término popular de esta manera:

"Por elitista se entiende el conjunto de conocimientos, valores, constumbres, instrumentos, etc., que poseen un

alto grado de elaboración y refinamiento y cuyo acceso queda reservado al sector económicamente privilegiado de la población. Popular (en términos culturales) viene a ser el conjunto de costumbres, valores y expresiones culturales que brotan espontáneamente del sector mayoritario de la población y se transmite de generación en generación sin ninguna técnica de especial complejidad".

Señalar los límites entre lo popular y lo elitista no es posible en las culturas contemporáneas. Si aceptamos esta contraposición de conceptos, entre lo popular y lo elitista, existe una amplia "tierra de nadie". En países multirraciales y multiculturales como la mayor parte de los latinoamericanos, este intento de establecer límites se torna más difícil debido a la supervivencia de rasgos culturales autóctonos y de otros surgidos a lo largo de un complejo proceso de mestizaje.

En las culturas tiende a darse un doble proceso: la elitización de lo popular y la popularización de lo elitista. La tendencia normal a imitar hace que sectores populares incorporen a su cultura -frecuentemente con retraso- rasgos que un día fueron patrimonio exclusivo celosamente guardado en las élites. Fenómenos como las modas, el "buen gusto", son ejemplos claros de lo anotado; modelos de prendas de vestir, de joyas que inicialmente formaron parte de la cultura elitista pueden luego de un tiempo hacer presencia en los sectores populares e incorporarse a su acervo. La vestimenta de la corte en el Brasil, exclusiva de la élite cortesana, se incorporó a la cultura popular en los carnavales como disfraz de las escuelas de samba.

No es menos frecuente el fenómeno contrario: temas, vivencias y realizaciones populares, en un momento

dado son incorporadas por las élites o sirven de fuente de inspiración para sus obras. Tipos de comidas restringidas al pueblo, con el tiempo son aceptadas por la élites. No es raro en el campo de la arquitectura encontrar rasgos populares en mansiones de personas elitistas "propietarias del buen gusto".

La Carta Interamericana de las Artesanías y Artes Populares elaborada por la OEA, habla de arte popular en estos términos.

"Arte popular es el conjunto de obras plásticas y de otra naturaleza, tradicionales, funcionalmente satisfactorias y útiles, elaboradas por un pueblo o una cultura local o regional para satisfacer las necesidades materiales y espirituales de sus componentes humanos, muchas de cuyas artesanías existen desde hace varias generaciones y han creado un conjunto de experiencias artísticas y técnicas que las caracterizan y dan personalidad".

✔ ARTESANIAS

Luego de la revolución industrial, surgió y se robusteció la tendencia a establecer fronteras claras entre lo utilitario y lo estético, es decir entre aquellos objetos hechos por el hombre destinados a satisfacer necesidades básicamente materiales y aquellas otras creaciones hechas exclusivamente para la expresión y la contemplación de la belleza. Lo producido en serie repetitiva y exactamente por la máquina son objetos utilitarios que tratan de homogenizar la conducta humana en cuanto a satisfacción de determinados tipos de necesidades se refiere (cubiertos y vajillas, prendas de vestir, etc.) La obra de arte en cambio pretende romper esta monótona uniformidad y portar valores estéticos

que se agotan en su contemplación. Personas e instituciones que cuentan con cuadros o esculturas poseen estos objetos con el único propósito de embellecer el espacio correspondiente y los artistas dedican todo su esfuerzo con la finalidad de ser exitosos, lo que explica de alguna manera un afán, a veces obsesivo, por ser originales.

En la cultura post industrial, las artesanías han sido ubicadas definitivamente en el ámbito de lo popular; si se concede algún valor estético a las artesanías, éstas serían "artes menores" y de segunda clase. Para calificar a un poeta como mediocre solía utilizarse el término "artesano del verso".

Por su íntima vinculación con el universo de la cultura y del arte, por su gran variedad de realizaciones, por la convivencia de lo utilitario y lo estético, no hay consenso sobre el concepto de artesanías y su alcance. Juan Acha cuando habla de artesanías dice:

"Con el epíteto artesanías pretendemos cubrir los modos de producción y consumo de las manifestaciones culturales que, en tiempos precapitalistas o lo que es igual prerrenacentistas, fueron consideradas como estéticas o artesanales o bien, si deseamos atenernos a los vestigios o pruebas disponibles, fueron materializadas en objetos bellos".

Este concepto enfatiza en los contendios económicos de las artesanías cuando hace referencia a los modos de producción y consumo, pero no aborda muchos otros aspectos del universo artesanal. Ante la difucultad de lograr una definición sobre la que haya consenso, enumeraremos algunas características propias de las artesanías en nuestra época, siguiendo en lo

fundamental las pautas del Dr. Daniel F. Rubín de la Borbolla.

Lo artesanal tiene un alto contenido utilitario ya que su razón de ser es satisfacer necesidades primarias y secundarias de los integrantes de una colectividad.

Lo útil y lo bello no constituyen dos universos diferentes en el mundo artesanal, coexisten y hacen presencia en los objetos de la artesanía.

Lo artesanal es funcional en cuanto responde a maneras de hacer las cosas y enfrentar situaciones por parte de la comunidad.

Tiende a ser autosuficiente en cuanto la comunidad tiene a su alcance la materia prima que transforma con habilidades y destrezas, o posee canales eficaces para acceder a esas materias producidas en otras zonas.

Los conocimientos en torno a los oficios artesanales se trasmiten de manera informal. El artesano aprende su oficio a base de experiencias directas adquiridas durante su trabajo.

Proyecta en los objetos artesanales una serie de características, modos de ser, valores y actitudes propios de la cultura material y no material de la comunidad.

Característico de las artesanías es su alto contenido tradicional porque tiende a afianzar rasgos espirituales y materiales propios y distintivos desde hace muchos años de la comunidad respectiva.

Es creativa en cuanto desarrolla las facultades anímicas para permitir la introducción de innovaciones que

respondan a las nuevas situaciones y experiencias, a la vez que mantiene la tradición mediante repeticiones sistemáticas.

Tiende a mantener la cohesión cultural en la comunidad al asegurar la producción de medios para satisfacer las necesidades desarrolladas en el pasado. La crisis o desaparición de una artesanía crea conflictos en la colectividad que busca reajustes.

La división del trabajo y la distribución del tiempo responden frecuentemente a necesidades concretas de terminar otras, a exigencias familiares y comunales. En el sector rural especialmente, el calendario litúrgico que ordena el devenir temporal de la comunidad influye en la planificación del tiempo y en el ritmo del trabajo.

Es muy frecuente en el mundo artesanal la dedicación de tiempo parcial a la elaboración de objetos artesanales. Muy frecuentemente el artesano comparte su trabajo y su tiempo con otro tipo de actividades como la agrícola.

En la producción artesanal se da un control directo y casi total del proceso por parte del artesano. El artesano típico actúa personal e inmediatamente para introducir en la materia las variaciones deseadas y lograr que el producto terminado responda a las expectativas de lo ideado. Cuando se trata de objetos complejos en cuya ejecución intervienen varias personas, existe un sistema directo y personal de dirección para conseguir la integración adecuada de las partes en el todo.

La máquina en la producción artesanal desempeña un papel auxiliar, es un acelerador de procesos, pero hay siempre un predominio del artesano en la producción.

3. EL DISEÑO COMO CARRERA Y LAS ARTESANIAS

✔ DISEÑAR Y COPIAR

En uno de los cursos interamericanos para artesanos artífices que llevó a cabo el CIDAP, un artesano-joyero de indiscutible habilidad y pericia arguyó con insistencia acerca de cuán innecesarios eran los ejercicios en el área de morfología para, partiendo de un elemento natural o artificial, realizar los procesos de cambio que culminaban en una propuesta de diseño. Con un catálogo de joyas de Florencia en mano pretendía reforzar su argumentación alegando que no tenía sentido perder el precioso tiempo con este tipo de ejercicios si es que ya existían los diseños y sus realizaciones. A la contraargumentación del profesor respondió: "déme los materiales y las herramientas y le demostraré que puedo reproducir exactamente cualquier pieza del catálogo".

El punto de vista de este artesano joyero no es extraño ni excepcional en el tercer mundo y es compartido por muchas personas. Si a alguien o a algo hay que culpar por esta manera de pensar es a los siglos de dominación cultural que países de este tipo de mundo han sufrido. Lo aceptable, lo bueno y lo óptimo no se encuentran en nuestros pueblos sino en Europa y a través de ella en los Estados Unidos, de manera que seremos tanto mejores cuanto mejor copiemos, y no tiene sentido crear si es que otros ya lo han hecho. No está en duda la habilidad y la capacidad para el trabajo de los tercermundistas,

pero la destreza de esas a veces prodigiosas manos hay que ponerlas al servicio de cerebros "superiores" de otros pueblos.

El diseño como carrera, formación de las personas mediante el estudio y las acciones prácticas, supera al diseño espontáneo. Cerca del año dos mil ya no es suficiente confiar en la predisposición natural de las personas, en su buen gusto, para elaborar objetos como sucedía en el pasado. Como ocurre en otras áreas del quehacer humano es necesario y conveniente confiar en personas que han dedicado años de su vida a especializarse en determinadas parcelas de la ciencia y del arte y recibir su asesoría y sus puntos de vista. Para construir un edificio hay que recurrir a un arquitecto y no limitarse a los conocimientos de los prácticos como en el pasado. También para elaborar objetos, cada día es conveniente recurrir a los profesionales del diseño o, en muchos casos, enriquecer y organizar la capacidad creadora con conocimientos teórico-prácticos de diseño.

Ciertamente el diseño como carrera surgió y se desarrolló con posterioridad a la revolución industrial como una respuesta a una serie de problemas que el nuevo tipo de sociedad tenía para afrontar ante un sistema de producción más rápido y en cierto sentido más eficiente y funcional. La complejidad de la cultura industrial requirió de nuevos tipos de saberes coherentes con las transformaciones tecnológicas y sociales ampliando y enriqueciendo el ámbito del conocimiento.

✔ ARTESANIAS Y DISEÑO EN LA SOCIEDAD CONTEMPORANEA

En la sociedad anterior a la revolución industrial, a través de las artesanías se satisfacía un elevado porcentaje de necesidades humanas. En la elaboración de objetos utilitarios y suntuarios había un predominio del control del hombre y las herramientas y máquinas servían de auxilares en el proceso productivo. Las artesanías y los artesanos jugaban un papel trascendental en la sociedad y en la satisfacción de sus necesidades.

En la sociedad posterior a la revolución industrial son las máquinas las que juegan un papel preponderante en la producción de un alto porcentaje de objetos satisfactores de necesidades. La revolución tecnológica incide en la variedad y celeridad del proceso productivo, los nuevos factores de la producción inducen cambios profundos en la organización social, la economía varía sustancialmente lo que da como resultado una notable disminución de la importancia del artesano y el artesanado en la sociedad industrial. Se sigue también como consecuencia de la revolución industrial una transformación en el ámbito de la apreciación de lo estético, de la presencia de estos contenidos en objetos que agotan su finalidad en la contemplación y en aquellos otros cuya razón de ser fundamental es la eficaz satisfacción de necesidades, es decir su funcionalidad.

El diseño como carrera aparece y se desarrolla en este nuevo tipo de sociedad. Juan Acha emite al respecto los siguientes criterios:

"La cultura estética de Occidente necesitó profesionales capaces de introducir recursos estéticos en los productos industriales...

Partiremos de la concepción de los diseños como actividades proyectivas que introducen recursos estéticos en los productos de la industria masiva...
Los diseños constituyen un fenómeno sociocultural contemporáneo y éste a su vez hállase íntimamente ligado a la sociedad de consumo y a la industria cultural".

Estos criterios nos llevan a abordar dos problemas:

1. ¿Cuál es el papel de las artesanías en la sociedad contemporánea? y,

2. ¿Es coherente la aplicación de los principios y criterios de la carrera del diseño a la producción artesanal de nuestros tiempos?

El avance del proceso industrial no es igual en todos los países del mundo. En los denominados países desarrollados los cambios tecnológicos, económicos y sociales son mucho más intensos que en los denominados subdesarrollados y cubren casi la totalidad de la población. En los subdesarrollados los niveles de industrialización son más bien incipientes y persisten características sociales propias de la sociedad preindustrial en amplios sectores; sin embargo la influencia de la sociedad desarrollada es muy fuerte tanto porque las relaciones de los dos tipos de sociedades son intensas, como porque los países subdesarrollados mediante una serie de políticas cuentan con programas de desarrollo que aspiran a estructurar tipos de organización similares a las de los desarrollados.

En el tercer mundo las artesanías todavía juegan un papel importante como satisfactoras de necesidades, si bien tienen que competir con productos industriales más fun-

cionales en muchos sentidos y más baratos. Un ejemplo muy claro es la hojalata y el plástico que compiten con ventaja en todos los países con otros productos artesanales como la cestería, en cuanto recipientes, la cerámica para contener y trasladar agua, etc.

En los países desarrollados, y en buena medida en los subdesarrollados, las artesanías desempeñan un papel en el que el factor estético tiende a ganar importancia sobre el utilitario. Lo hecho a mano se encuentra con frecuencia en los centros de comercialización de las grandes ciudades y su costo es más elevado que lo "producido en serie" a través de las máquinas. El atractivo para el comprador de este tipo de productos, más que la mayor eficacia en la satisfacción de las necesidades, es el contenido estético que está en aquello en que el control directo del hombre predomina sobre lo automático.

Como una reacción contra lo producido en serie y masivamente, el atractivo de los objetos artesanales está en gran medida en su originalidad y en su procedencia de mundos y sectores no masificados. Los materiales sintéticos con los que se elaboran la gran mayoría de objetos utilitarios en el mundo industrial han generado una sobrevaloración y atractividad de los materiales naturales como la madera, la lana, el algodón, la arcilla, etc., los mismos que con gran frecuencia se encuentran vinculados a la producción artesanal.

Habiendo las artesanías perdido mucho terreno en el campo de lo utilitario y teniendo que competir en desventaja con los productos industriales, la conformación final de los objetos artesanales tiene que planificarse y realizarse considerando las nuevas dimensiones de su atractividad. En los países

subdesarrollados, en algunos sectores aún se recurre a las artesanías para satisfacer necesidades, pero se trata de sectores marginales que con el decurrir del tiempo van sustituyendo estos objetos con otros producidos industrialmente. Persistir en mantener este tipo de consumo marginal para preservar las artesanías de esta manera es una batalla perdida.

La subsistencia de la artesanía es posible acoplando su producción a las apetencias del mercado total o parcialmente industrializado y considerando el atractivo que tiene para el consumidor en el que pesan más los contenidos culturales que los estrictamente conómicos. Habitantes urbanos que visten prendas hechas de telas elaboradas artesanalmente o adornadas con bordados a mano, están gastando más dinero que en telas hechas en fábricas. pero el mayor gasto se justifica por la satisfacción que conlleva vestir algo en lo que directamente está presente la mano del hombre, sus habilidades y destrezas.

Dentro de este contexto, la subsistencia de las artesanías es factible si se las entiende como una alternativa a los productos industriales para quienes aprecian los factores originalidad y presencia más directa del ser humano. El diseño como carrera toma en consideración en el proceso productivo algunos factores además de la funcionalidad: aspectos estéticos, manejo y procesamiento de materiales, costos de producción, aceptación y atractividad del consumidor entre otros; todos los principios que responden en el diseño a estos factores no son incompatibles con la producción artesanal. No cabría ni sería posible trasladar directamente el diseño industrial a las artesanías, pero sí es perfectamente factible y legítimo adaptar esos conocimientos y criterios, por lo menos parte de ellos, a la producción artesanal.

El diseño espontáneo no es estático, ha cambiado a lo largo de la historia de acuerdo con las transformaciones que se han dado en las culturas, la incorporación de nuevos materiales, el invento de otras herramientas y máquinas, los avances en los conocimientos, las variaciones en los sistemas de valores. Cambios profundos como los ocasionados por la revolución industrial, entre ellos la alternativa del diseño como carrera al diseño espontáneo, pueden y deben influir en la producción artesanal que antes estaba vinculada exclusivamente al diseño espontáneo.

La relación artesanías-diseño puede darse en el estudio del fenómeno artesanal en las carreras de diseño y en la enseñanza de diseño en los cursos de capacitación artesanal. El diseñador de carrera es conveniente que reciba cursos especializados relacionados con las artesanías para que adapte y adecúe sus conocimientos a este sistema de producción y para que esté en condiciones de encontrar en lo artesanal elementos de extraordinaria importancia para su quehacer creativo.

✔ LO UTIL Y LO BELLO EN LAS ARTESANIAS

Las artesanías son manifestaciones del arte popular y éste se da con gran frecuencia-algunos piensan que siempre- agregado o integrado a otras manifestaciones de cultura. Octavio Paz, en su artículo El Uso y la Contemplación dice:

"Jarra de vidrio, cesta de mimbre, huipil de manta de algodón, cazuela de madera: objetos hermosos, no a despecho sino gracias a su utilidad. La belleza les viene por añadidura, como el olor y el color a las flores. Su belleza es inseparable de su función: son hermosos

porque son útiles.

Las artesanías pertenecen a un mundo anterior a la separación entre lo útil y lo hermoso. Esta separación es más reciente de lo que se piensa: muchos de los objetos que se acumulan en nuestros museos y colecciones particulares pertenecieron a este mundo en donde la hermosura no era un valor aislado y autosuficiente. La sociedad estaba dividida en dos grandes territorios, lo profano y lo sagrado. En ambos la belleza estaba subordinada, en un caso a la utilidad y en otro a la eficacia mágica".

Las apreciaciones de Octavio Paz se refieren en gran medida al pasado, pero son válidas en el presente. En el mundo del arte popular y de las artesanías siguen siendo una realidad actual. El contenido estético de objetos utilitarios es a veces tan intenso en las creaciones populares que para la óptica elitista puede pasar por una obra de arte autónoma como en el caso de una joya, una pieza de cerámica, una prenda de vestir.

La coexistencia de lo útil y lo bello en las artesanías cobra más importancia en la sociedad industrial contemporánea si analizamos el problema desde dos puntos de vista:

1. La pérdida de terreno de las artesanías frente a los productos industriales lleva a enfatizar los contenidos estéticos en los objetos artesanales ya que en ellos radica preponderantemente su atractivo.

2. Es preciso detectar con claridad cuáles son aquellos elementos estéticos que son privativos de las artesanías y que muy difícilmente pueden contener los objetos industriales que también aspiran a portar rasgos de

belleza.

Los principios y conocimientos que se han desarrollado en el diseño como carrera pueden aplicarse a la producción artesanal considerando, entre otros aspectos, lo anotado anteriormente y haciendo énfasis en aquellos elementos que siendo parte integral de las artesanías no pueden darse en la industira. De esta manera es posible reforzar la presencia artesanal como una alternativa a la industria.

En definitiva, el diseño artesanal integrado a la carrera de diseño y superando al diseño espontáneo que por muchos siglos ha producido artesanías, debe abordar los siguientes problemas, entre otros:

1. La creatividad que se da en la cultura popular y en las artesanías debe enriquecerse y perfeccionarse con los aportes del diseño como carrera, evitando caer en la utilización de manos hábiles que trabajan para cerebros ajenos copiando lo que se ha hecho en otras partes.

2. Es preciso considerar el papel de las artesanías en la sociedad industrial compitiendo con este tipo de productos y buscando, mediante el diseño, qué características deben tener las artesanías como alternativa a lo hecho industrialmente.

3. Es importante tener ideas claras acerca de lo que busca el comprador de artesanías, cuáles son las razones por las que en algunos sectores sociales se prefiere lo "hecho a mano" sobre lo hecho a máquina, superando estos últimos objetos a los primeros en perfección y funcionalidad.

4. En una sociedad en la que predomina la producción

en serie y la masificación de productos -y en cierto sentido de gustos-, lo artesanal está ligado a lo original y a lo exclusivo. En qué medida debe el diseño reforzar estas peculiaridades de las artesanías.

5. Antes de la revolución industrial, en los productos artesanales convivían lo útil y lo bello. Una de las consecuencias de la revolución industrial en el universo del arte ha sido la tendencia a separar estas dos manifestaciones culturales y fomentar la producción de objetos cuya única función es la de expresar y contemplar la belleza. es conveniente que el diseño artesanal enfatice en esta coexistencia de lo útil y lo bello en las artesanías reforzando sus contenidos estéticos.

4. TRADICION, ARTESANIAS Y DISEÑO

✔ ARTESANIAS Y DISEÑO

Si las artesanías responden a sistemas de producción anteriores a la revolución industrial que persisten y coexisten con procesos productivos industriales, es normal que el contenido "tradición", entendido como presencia del pasado en el presente humano, esté muy vinculado a las artesanías, lo que se refuerza si es que recordamos que el mundo artesanal es parte integrante de la cultura popular.

La cultura elitista se transmite y difunde mediante la educación formal y los medios de comunicación colectiva, en ambos casos son los detentadores del poder político y económico quienes tienen el control de estos mecanismos difusores. La cultura popular en cambio sobrevive merced a las prácticas permanentes de sus rasgos que se transmiten de generación a generación por imitación y observación directa configurando lo que denominamos tradición.

Frente a la tradición, se dan en nuestra época dos posiciones contrapuestas: renunciar a ella, desalentarla considerándola una rémora, un lastre del pasado que frena e impide la proyección de la sociedad hacia el futuro. Esta posición está íntimamente vinculada a un enjuiciamiento despectivo de la cultura y del arte popular y en consecuencia de las artesanías, en la medida en que el mejoramiento de las condiciones globales de vida sólo es posible -se piensa- si es que hay progreso, el cual requiere una desvinculación lo más

radical posible del pasado y de la tradición.

El enfoque contrapuesto preconiza la preservación total e íntegra de la tradición oponiéndose a cualquier modificación por pequeña que sea. Esta posición presupone vivir de espaldas al futuro considerando cualquier cambio como sospechosamente negativo.

Las dos actitudes, como todo extremo, no son ni correctas ni constructivas. Un árbol tiene raíces, tallo, ramas, hojas, etc., y sobrevive a plenitud si es que permanecen íntegros sus componentes. Si destruimos sus raíces (el pasado) el árbol muere. A la inversa, una destrucción sistemática de sus ramas y su tallo puede ocasionar las mismas consecuencias, existiendo la posibilidad de que la conservación de las raíces genere retoños, es decir la revitalización de los componentes externos (presente).

Lo razonable es conservar la tradición pero admitiendo las inevitables -y frecuentemente beneficiosas- innovaciones. El ser humano en términos individuales o colectivos vive siempre un presente o una secuencia de presentes, pero estos presentes necesariamente están configurados por el pasado y a su vez muchos actos realizados en un determinado momento tienen sentido pleno en relación con hechos que se perfeccionarán en el futuro. Por mucho que nos empeñemos no podemos vivir un presente de espaldas a las otras dos dimensiones temporales.

Los esfuerzos para establecer un orden significativo que conforma el diseño no pueden partir de cero, de la nada, sino de elementos que las circunstancias espacio-temporales ofrecen y entre estos elementos están los que la tradición aporta.

Si diseñar es cambiar, no cabe ni tiene sentido que el diseño se limite a reproducir exactamente el pasado. Quien reproduce con sorprendente exactitud una pieza de cerámica precolombina, no está diseñando sino copiando, al igual que el joyero que reproduce un modelo de una joya trabajada en estos días en Florencia.

La tradición y la cultura popular nos facilitan una muy rica y amplia gama de elementos que pueden servir de punto de partida para diseños creativos. No es en el mundo de las artesanías apropiado limitarse a rescatar y conservar como reliquias del pasado aquello que el ser humano elaboró a lo largo de los años, lo conveniente es partir de esas realizaciones para actualizarlas a las exigencias del presente y a las espectativas del futuro. Si en la elaboración de artesanías se trabaja con este criterio, se deja de ser hábiles manos al servicio de cerebros ajenos, instrumentalizándose esa habilidad para la creatividad de nuestros propios cerebros.

✔ ARTESANIAS NO TRADICIONALES

Los culturalistas a ultranza pretenden que las artesanías deben estar vinculadas en forma total a la tradición y que cualquier cambio que se haga a lo tradicional, aunque se limite al proceso de producción, es negativo y atenta contra la esencia de lo artesanal. Quienes creen que lo fundamental en el mundo artesanal es la comercialización de los productos sostienen que todo cambio es bueno si es que redunda en un incremento de demanda en el mercado. Lo importante en este caso es una posición intermedia que pretenda una síntesis entre el contenido cultural tradicional de las artesanías y el éxito en la comercialización.

La cultura no es estática y está sujeta a transformaciones a lo largo de la historia, siendo las artesanías expresiones culturales, no pueden evadir los cambios de la cultura de la que forman parte. Los cambios culturales se dan en diferentes áreas cuando tienen que ver con los factores estéticos de los objetos que se elaboran. José Alcina de Franch en su obra "Arte y Antropología" considera las siguientes componentes que estructuran una obra de arte: material, asunto, finalidad, técnica, forma y estilo. Estos elementos están sujetos a cambios en la medida en que la cultura cambia y son aplicables a las artesanías por su alta dosis de arte que conllevan.

Las artesanías tradicionales han sido producto, en gran medida, de las sociedades rurales; una de las consecuencias de la revolución industrial es la de una creciente concentración de la población en el sector urbano con todos los cambios en las formas y estilos de vida que ello implica. Cierto es que en las ciudades hay una vinculación sustancialmente mayor a lo industrial y sus productos, pero existe también una artesanía urbana con presencia de los elementos que esta manera de vivir trae consigo. Esta serie de fenómenos nos llevan a concluir que existen artesanías no tradicionales como respuestas a necesidades y apetencias de nuevas formas de vida que carecen de tradición por ser fundamentalmente nuevas y que las artesanías no tradicionales se dan preferentemente en los sectores urbanos.

En la producción artesanal inciden en gran medida los cambios tecnológicos que se han dado y siguen dándose. La revolución industrial fue una revolución eminentemente tecnológica y necesariamente estas transformaciones en las tecnologías han afectado a las artesanías.

En el caso de la cerámica, por ejemplo, se han dado

cambios importantes en la extracción de la arcilla, la preparación de la misma, la producción y tratamiento de los vitrificantes y esmaltes, la quema. Los puristas del tradicionalismo pretenden que una artesanía de cerámica es tanto más auténtica cuanto más tradicional sean las técnicas y los materiales empleados y que cualquier innovación atenta contra la autenticidad de las artesanías. Criterios de este tipo no son adecuados pues el aprovechamiento y la introducción de variaciones tecnológicas que mejoran, aceleran y ahorran energías en el proceso de producción, no necesariamente inciden en el resultado final del objeto artesanal como una alternativa a los productos industriales. Si un artesano utiliza molinos para preparar la arcilla, compra vitrificantes y esmaltes producidos industrialmente y realiza la quema en un horno eléctrico, de ninguna manera está atentando contra la autenticidad del producto final, ni se puede hablar de la producción en serie que es típica del mundo industrial. Desde que algún homínido hace millones de años elaboró una rudimentaria lasca de piedra hasta la producción en serie de nuestros tiempos las tecnologías han cambiado espectacularmente y las artesanías han ido adaptando los procesos productivos a estas innovaciones.

Los materiales han estado a lo largo de la historia en procesos permanentes de cambio, se han introducido nuevos tipos en diferentes épocas como cuando los metales desplazaron en muchos aspectos a la piedra. La revolución industrial se proyecta también a los materiales; los sintéticos, ejemplificados en la enorme variedad de plásticos, constituyen quizás el caso más notable en la elaboración de satisfactores de necesidades (recipientes, utensilios, telas). Si bien es verdad que los materiales sintéticos se han desarrollado e introducido fundamentalmente para la producción industrial

plantean problemas de uso en las artesanías contemporáneas. Existe una marcada tendencia a identificar lo artesanal con materiales naturales, pero también se dan artesanías que recurren a sintéticos y no hay razón de peso para considerar incoherente este uso, sea como materiales fundamentales -sería el caso de textilería hecha artesanalmente con orlón- sea con materiales auxiliares que sería el caso ya comentado del uso de vitrificantes y esmaltes producidos industrialmente para el uso de la cerámica. Si recurrir a nuevas fuentes de energía, herramientas y maquinaria es legítimo en la produción artesanal contemporánea, también lo es hacer uso de materiales nuevos.

En lo referente al estilo, la forma y el asunto, también las nuevas situaciones de la sociedad urbana-industrial plantean cambios en la concepción de las artesanías al borde del año dos mil, no es suficiente actualizar lo tradicional, y acoplarlo a las apetencias del mercado, es también necesario en muchos casos dar respuestas artesanales a las innovaciones de las formas de vida y las jerarquías de valores del mundo contemporáneo. En todas estas innovaciones de la producción artesanal, en la interacción coherente de materiales, asunto, finalidad, técnicas, formas y estilos, los contenidos del diseño formal desarrollados desde su aparición como carrera juegan un papel de mucha importancia en el mundo en que vivimos.

✔ ARTESANIAS E IDENTIDAD CULTURAL

En el proceso de desarrollo histórico de los países del tercer mundo, incluidos los latinoamericanos, las élites culturales (en el caso latinoamericano, las Ibéricas) fueron totalmente dependientes asociando verdad, buen gusto,

contenidos estéticos, etc., con lo aceptado como tal por los vencedores. Se era tanto más culto cuanto más fielmente se reproducían los valores consagrados por la metrópoli. Entremezclar las formas de comportamiento y los patrones de creación y contemplación ibéricos con lo indígena y lo africano equivalía a renunciar parcial o totalmente a la cultura. La independencia política no tuvo su equivalente en la independencia cultural. La Meca de la cultura pasó de Madrid a París. Cultura y progreso se identificaban con la imitación, sin crítica alguna, de lo que ocurría en Francia.

Con insistencia cada vez mayor se habla en nuestros días de la necesidad de afianzar la identidad nacional, la identidad cultural de los pueblos, es decir de ser peculiares y diferentes a otros pueblos. Trasladar estas intenciones al terreno de la realidad requiere encontrar cuáles son las fuentes y los motivos identificatorios. Ellos no se encuentran en la cultura elitista eminentemente imitativa, y en escasa medida en las culturas vernaculares, por cuanto las etnias sobrevivientes (las de la Amazonía serían un caso) gracias a la incomunicación con la cultura global responden a cosmovisiones, sistemas de valores y patrones de conducta ajenos a las grandes mayorías populares. La fuente de nuestra identidad cultural está en lo popular-mestizo. Si queremos reforzar nuestras peculiaridades que nos posibiliten hacer presencia cultural auténtica, la cultura popular es el más rico venero para estructurarnos conforme a nuestra identidad y las artesanías forman parte muy importante de esta cultura.

El arte y los contenidos estéticos de las artesanías, se encuentran en una cultura formando parte de ella y se expresan dentro de los parámetros de la compleja realidad. El "arte por el arte", es decir ajeno a las

instituciones, ideas, creencias y valores de un entorno cultural, no se da en la práctica. Responden a las concepciones de lo perceptible y lo no perceptible, a las aspiraciones y expectativas de la vida humana individual y colectiva, a las tecnologías y materiales de que se dispone, a la jerarquización de valores, a las formas y normas de comportamiento. Si la prioridad del ser humano se centra en la "otra vida", si la suerte en el mundo posterior a la muerte física se la labra a lo largo del tránsito por la tierra observando una serie de requisitos morales, rituales y ceremoniales, las obras de arte responderán a estas prioridades como lo corrobora el arte medieval en la Europa Cristiana. En una cultura en la que el éxito humano radica en ser excelente guerrero, las realizaciones artísticas girarán en torno a la guerra. Los griegos clásicos, admiradores de la condición humana, de sus encantos físicos mensurables mediante cánones, dieron especial importancia a la figura humana, especialmente en la escultura.

Para conocer con acierto el sentido y razón de ser de la identidad cultural, es necesario saber, como paso previo, la concepción que de la realidad tienen los sectores populares, que es lo que consideran exitoso en la organización de la vida individual y colectiva. Difícil, si es que no imposible, es hablar de una concepción única de la realidad de los denominados sectores populares ya que ellos cambian en el espacio físico y en la dimensión humana, pero sí es posible intentar tener una idea lo más clara posible del entorno cultural correspondiente a las manifestaciones populares y artesanales que pretendemos apreciar, comprender e interpretar captando los mensajes que se comunican en la transformación-representación.

El mundo contemporáneo, en mayor grado que el del

pasado, se caracteriza por la convivencia de contenidos de las culturas regional, nacional y universal y de cambios y transformaciones en los que concurren los tres factores. Si desacertado fue renunciar a nuestros valores populares tradicionales y aceptar sin sentido crítico los provenientes de las metrópolis dominantes, se cometería el mismo pecado si pretendemos encerrarnos en lo nuestro negándonos a admitir todo lo foráneo. Es preciso tener muy en claro que la incorporación de la cultura popular al diseño no quiere decir renunciar totalmente a los contenidos de la cultura universal. Lo ideal es llegar a un equilibrado término medio para hacer del diseño un proceso de ordenamiento consciente y significativo en el que coexistan creativamente lo tradicional-popular y lo elitista-foráneo.

5. REFLEXIONES FINALES

El contenido del concepto diseño ha tenido algunas variaciones desde su institucionalización como carrera luego de la revolución industrial, lo que plantea un interrogante: ¿Es posible aplicar los principios y procedimientos del diseño contemporáneo a las artesanías?, y siendo afirmativa la respuesta, dentro de qué patrones culturales es factible esta aplicación y cuáles son los problemas que se deben afrontar. Como conclusión y síntesis se expresan los siguientes criterios:

1. La capacidad de diseñar, en sentido extenso, es propia del ser humano y lo ha puesto en práctica desde su aparición en la tierra. Esta capacidad y sus manifestaciones espontáneas se enriquecen en gran medida con la aparición y desarrollo del diseño como carrera. Los principios y técnicas correspondientes pueden ser adaptadas de manera constructiva y positiva a la producción artesanal.

2. Siendo la cultura un factor primordial en la conducta del hombre, el diseño está en íntima y permanente interrelación con la cultura, la misma que varía de colectividad a colectividad y se modifica con el decurrir del tiempo.

3. El ámbito del concepto cultura, que en el pasado estaba restringido a países tecnológicamente más avanzados, y en esos países a grupos minoritarios privilegiados, se amplió con el desarrollo de la Antropología Cultural, eliminado la posibilidad de que existan pueblos o grupos "incultos", es decir carentes de cultura. Dentro de este contexto, las artesanías son consideradas como formas de expresión cultural.

4. El arte es una manifestación cultural en la que juega un papel hegemónico el factor estético. Este factor puede darse en producciones cuya finalidad única es la expresión por parte del artista que se comunica a los contempladores, o en objetos en los que lo estético es un elemento entre otros, como la funcionalidad destinada a satisfacer necesidades. En el universo de las artesanías coexisten lo utilitario y lo estético.

5. El arte puede darse, y de hecho se da, en todas las culturas, con variaciones amplias que en gran medida dependen de los patrones culturales correspondientes. El arte no es privilegio ni propiedad exclusiva de algunas culturas.

6. La desigual distribución de riqueza, los privilegios establecidos, y las distintas posibilidades para acceder al poder y controlarlo han hecho que en casi todas las sociedades se haya dado una división entre los sectores elitistas y los sectores populares, existiendo diferencias entre las normas de comportamiento y las expresiones estéticas y culturales entre los dos sectores, lo que ha dado lugar a que se reconozca en una misma colectividad una cultura elitista y una cultura popular, un arte elitista y un arte popular. Las artesanías están incorporadas a la cultura y al arte popular.

7. Los cambios en los sistemas de producción de la revolución industrial han desplazado a las artesanías como satisfactores de necesidades en muchas áreas que en la era pre-industrial estaban a su cargo, existiendo sectores en la sociedad que creen que la artesanías están condenadas a desaparecer en la medida en que el sector industrial se expanda.

8. Las artesanías subsisten en la era industrial como una

alternativa de consumo, habiéndose enfatizado en los componentes estéticos y en las peculiaridades que contienen los objetos "hechos a mano".

9. El diseño puede jugar un papel fundamental en el proceso artesanal contemporáneo proyectando tipos de objetos que respondan a las condiciones alternativas de la artesanías en una sociedad crecientemente industrializada.

10. En un mundo en el que hay un creciente y sistemático intercambio de elementos que los pueblos han creado a lo largo del tiempo y continúan creando, es conveniente que cada sociedad exprese su identidad partiendo en sus creaciones de aquellos rasgos culturales que les son peculiares, ya que renunciar a la identidad trae el riesgo de convertirse en reproductores y copistas de lo que en otros conglomerados humanos se ha creado.

11. En los países plurirraciales y pluriculturales hay una muy rica fuente de contenidos que les diferencian de otras culturas. Son especialmente válidos en este aspecto las expresiones estéticas de los pueblos que a lo largo de la historia han sido considerados incultos, salvajes o primitivos.

12. El proceso de mestizaje que se ha dado a lo largo de siglos implica el surgimiento de elementos culturales. En estas condiciones se han conformado elementos de la cultura mestiza que sirven de fundamento para las normas de comportamiento, sistemas de valores y formas y contenidos de expresión estética en los denominados sectores populares.

13. En América Latina y otras partes del mundo, quienes

han detentado los poderes político y económico desde la llegada de los españoles han considerado como elementos culturales válidos y únicos los generados y aceptados en Europa a tal punto de considerar como cultura tan sólo la imitación de estos rasgos, y excluir de la misma los elementos provenientes de los sectores populares indígenas, africanos y mestizos.

14. El desarrollo de la Arqueología y de la Antropología Cultural en los siglos XIX y XX ha influido sustancialmente en la revalorización de los rasgos culturales indígenas, africanos y mestizos dando lugar a que la cultura popular sea cada día más aceptada y se la considere como un factor prioritario en la identidad nacional.

15. Considerando que es importante reforzar la identidad cultural de los pueblos, es preciso que se robustezca el esfuerzo para dejar de ser meros copiadores de los contenidos culturales foráneos y el empeño por hacer de la cultura popular de nuestros países un cuerpo respetable de elementos en las políticas culturales.

16. Siendo el diseño una de las actividades que mejor contribuyen a conformar la imagen de una colectividad, es deseable que la cultura popular sea un elemento fundamental en cuanto fuente de inspiración y punto de partida para los diseñadores.

17. En los planes y programas de estudio de las escuelas de diseño debe tomarse en cuenta la cultura popular y como parte de ella las artesanías para que los estudiantes, además de conocerlas con la mayor claridad posible, aprendan a valorarlas y aplicarlas en sus ejercicios y propuestas.

18. Siendo la cultura dinámica, no cabe limitar el respeto a la tradición -parte importante de la cultura popular- simplemente preservándola como un conjunto de elementos del pasado, sino que es menester incorporarla al presente y proyectarla al futuro. En este aspecto, juega el diseño un papel fundamental.

19. La valorización de la tradición y de la cultura popular no implica la renuncia a la cultura universal. Lo importante es, en el proceso de diseño, contar con ambos tipos de elementos. Lo universal y lo nacional y regional, lo popular y lo elitista no se excluyen entre sí. El diseño, en cuanto ordenamiento creativo y significativo, debe partir de contenidos provenientes de diversas áreas.

20. Para evitar tergiversaciones o deformaciones de los contenidos culturales que lo tradicional, lo popular y lo vernacular conllevan, conviene que trabajen conjuntamente en ciertas áreas el diseñador y el antropólogo.

✔ BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

- Acha, Juan, Introducción a la Teoría de los Diseños. México, Editorial Trillas, 1988

- Alland, Alexander, The Artistic Animal: An Inquiry into the Biological Roots of Art. New York, Doubleday, 1977.

- Alsina Franch, José. Arte y Antropología. Madrid, Alianza Editorial, 1988.

- González Alvarez, Luis José. Educación y Cultura Popular Latinoamericana. Bogotá, Nueva América, 1979.

- Harris, Marvin, Culture, People, Nature, New York, Harper &Row, 1975.

- Munford, Lewis. Técnica y Civilización. Madrid, Alianza Editorial, 1971.

- Papanek, Víctor. Diseñar para el Mundo Real. Madrid, Herman Blume Ediciones, 1977.

- Rubín de la Borbolla, Daniel F. Arte Popular Mexicano. México, Fondo de Cultura Económica, 1974.

- Varios. El Diseño en una Sociedad en Cambio. Cuenca-Ecuador, CIDAP, 1981.

- Varios. El Diseño como Profesión en el Ecuador. Cuenca - Ecuador, Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede en Cuenca, 1988.

TAXONOMIA DE ELEMENTOS PLASTICOS BASICOS

OMAR ARROYO ARRIAGA

✔ INTRODUCCION

El verdadero problema de la educación
consiste en que enseñamos en el presente,
lo que aprendimos en el pasado, a estudiantes
que habrán de vivir en el futuro.

Cuando hablamos de cambio o evolución en las artes y el diseño, no nos referimos a elementos aislados que son principalmente objetos inorgánicos solo alterables por daño o descomposición, sino a formas que integran colecciones de los objetos dispuestos en orden lineal, casi siempre cronológicos.

En este caso no los observamos primeramente como entidades individuales, sino las tendencias generales que pueden producirse comparando.

La comparación es el método fundamental en ambos campos.

En la teoría evolucionista el tipo de entidades semejantes se llama **TAXON** (especie, género, familia, etc.) En la Historia del Arte se llama **ESTILO.**

En el presente ensayo presento una **TAXONOMIA** de elementos plásticos básicos, de uso tanto en las artes como en el diseño.

Siendo esta taxonomía una herramienta de trabajo, su generosidad dependerá de la habilidad de cada uno de nosotros y del entrenamiento o especialidad.

Las últimas y aceleradas décadas de la historia abarcan lo que en otros tiempos significó siglos de progreso técnico

y siglos de progreso o regresión económico-sociales.

Por una parte, las comunidades aisladas se han ido incorporando en los últimos años a la organización supranacional del mundo; por otra parte, naciones con siglos de civilización se han apartado de sus costumbres civilizadas y han caído al nivel más bajo y brutal de la existencia humana.

Un sentimiento de desesperanza se ha apoderado de nuestros más sensibles y mejor dotados cerebros; están desesperados porque creen que los esfuerzos y los logros individuales son demasiado escasos y lentos para alterar los acontecimientos sociales de masas.

El papel del individuo parece no tener sentido alguno; su escala no está acorde con la de la marcha de los acontecimientos.

Los acontecimientos se suceden con mucha rapidez; el mundo es demasiado grande; el poder está absurdamente concentrado: la máquina y las técnicas eclipsan a los seres humanos. A un ritmo demencial cambiamos sin advertir que el verdadero problema reside en nuestra carencia de una escala dinámica coordinadora y auténticamente contemporánea.

La evolución darwiniana, las teorías sociales que surgieron a mediados del siglo XIX y la revolución freudiana de nuestro siglo, han conducido a una nueva formulación de nuestros conceptos geológicos, biológicos, psicológicos y sociales. Hemos aprendido a reconocer que la materia, la tierra, el cuerpo humano, la psique y las ideas sociales y culturales están en continua transformación.

El problema clave se encuentra aún en el primer plano del conocimiento contemporáneo.

Cómo llevar a la gente a reconocer el latido del corazón de nuestro tiempo, cómo obrar sobre la sensibilidad humana para que responda de un modo afirmativo y creador a los desafíos de nuestro tiempo son problemas centrales de la comunicación social y por ende de la visión creadora.

Los estudios sobre la percepción (Gibson Koffka, etc.) han revelado una paradoja que conforma la visión creadora e ilumina su carácter fundamental.

Las formas de las señales ópticas que hieren nuestra retina y llegan al cerebro nunca son estáticas.

Esta iluminación constante revela un mundo de objetos en transformación y movimiento continuos.

Las cosas crecen y se desintegran; mudan de forma, tamaño y posición con respecto a sí mismas; esta dinámica del mundo espacial exterior la amplían dentro de nosotros.

Consideraciones sobre algunos aspectos de los elementos plásticos básicos.

✔ **El punto y la línea.**

Punto:
es el elemento plástico básico; siguiendo sus conceptos el punto en plástica no es un ente inmaterial, sino que al reclamar una cierta superficie sobre el plano, se materializa, posee sus límites, sus tensiones y comienza a vivir como ente autónomo.

En él se encuentra el embrión de la línea o del plano, pero se le verá como punto si en relación con el plano que lo contiene y los elementos que lo rodean, su tamaño es adecuado a la percepción de punto.

Su forma externa es variable, ya sea circular, triangular, trapezoidal, como simple mancha sin características geométricas etc.

Constituye el "sonido" elemental de los elementos plásticos, y con un sólo punto sobre un plano, comienza a expresarse estructuralmente. Existe una designación geométrica a través del punto. La "o" igual a "ORIGO" es decir origen, comienzo.

✔ **El punto**

es una unidad variable y tiene las características de COLOR, MATIZ, INTENSIDAD



cuando tenemos un plano y un punto

y lo colocamos dentro de él, decimos que tenemos una relación **PUNTO SUPERFICIE**

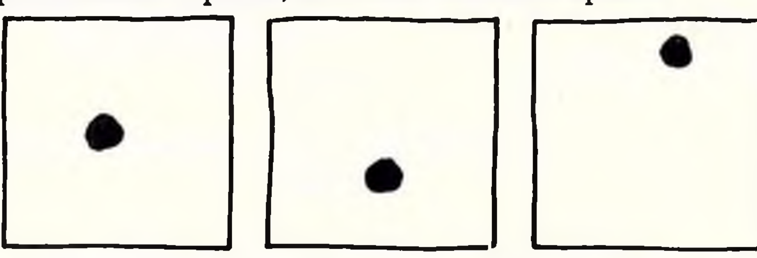
cuando tenemos un plano y 2 puntos...

existe una tensión de punto a punto y se siente una línea imaginaria.

cuando tenemos un plano y tres o más puntos...

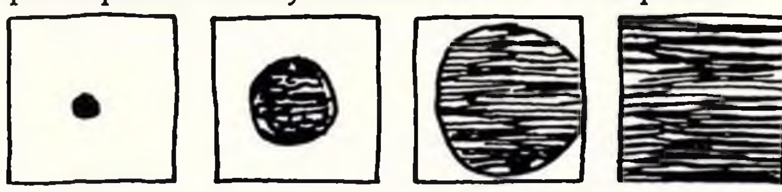
se define un plano y existe una tensión punto, superficie, plano.

El punto sobre el plano, tiene una "tensión espacial"



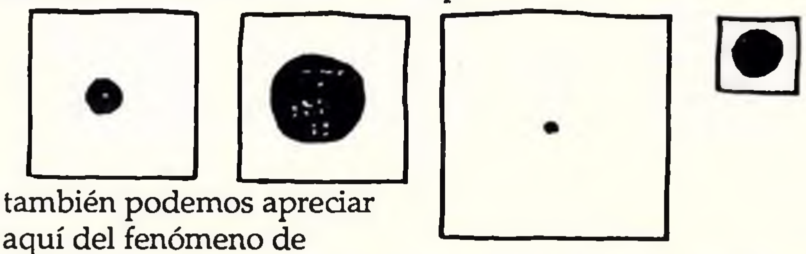
es decir se siente flotando y orientado según su posición con el plano, pero tiene mayor "tensión espacial" cuando se encuentra en el centro del plano.

El punto puede crecer y entonces formar una superficie



y se la denomina "potencia de irradiación" al impacto visual de un punto con el plano que lo contiene.

"La potencia de irradiación"
cambia con el tamaño del punto o del plano, y siempre será más fuerte en el centro del plano.



también podemos apreciar aquí del fenómeno de **VERNIER** o sea (el punto muy pequeño) el mínimo percibible o mínimo perceptible.

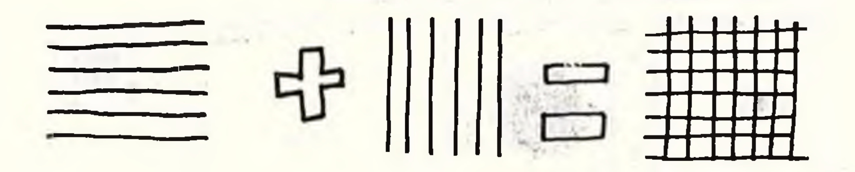
El punto puede tener características de agrupación que pueden ser:

AGRUPACION	ORDEN:	en una secuencia, trama, o ley de ordenamientos cualquiera.
	DESORDEN:	sin un patrón auxiliar de orden.

El punto puede tener características de dispersión que pueden ser:

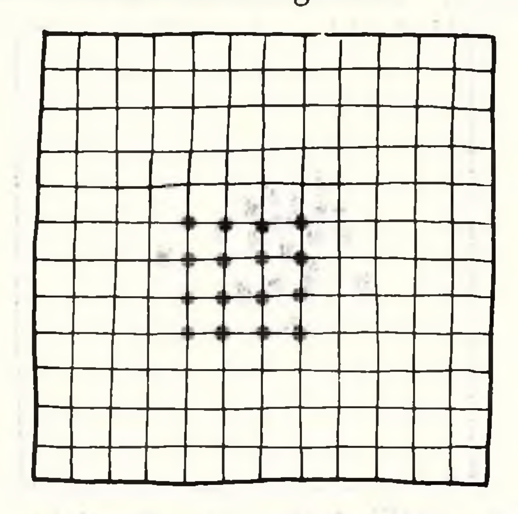
DISPERSION	ORDEN:	secuencia, trama o ley de desorden*
	DESORDEN;	sin un patrón auxiliar.

AGRUPACION ORDENADA DE PUNTOS
Por ejemplo una agrupación ordenada de puntos sería la que estuviera regida por una cantidad de líneas auxiliares paralelas entre sí y con el mismo intervalo de separación y después se cruzaran, para así dar cabida a un ordenamiento EN RED

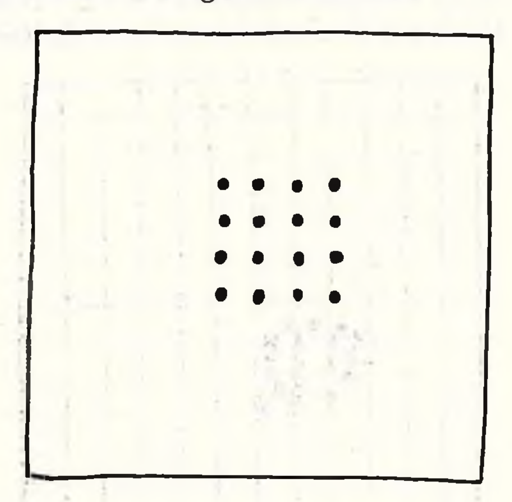


* El movimiento brownoide

el resultado sería el siguiente:



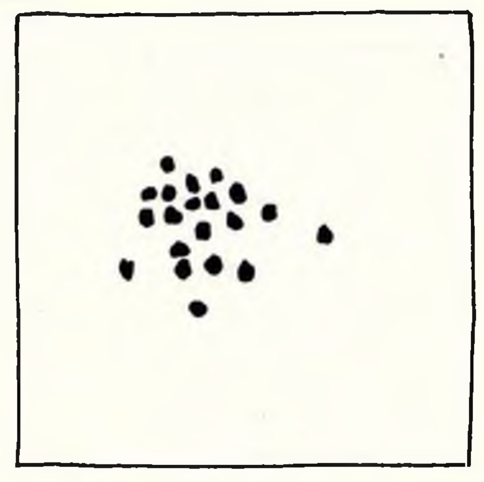
La ley de ordenamiento auxiliar en este caso es la llamada **RED DE CUADRADOS**; pero como dijimos anteriormente solamente es auxiliar y borrándola se percibirá dicho ordenamiento de la siguiente manera:



AGRUPACION DESORDENADA DE PUNTOS

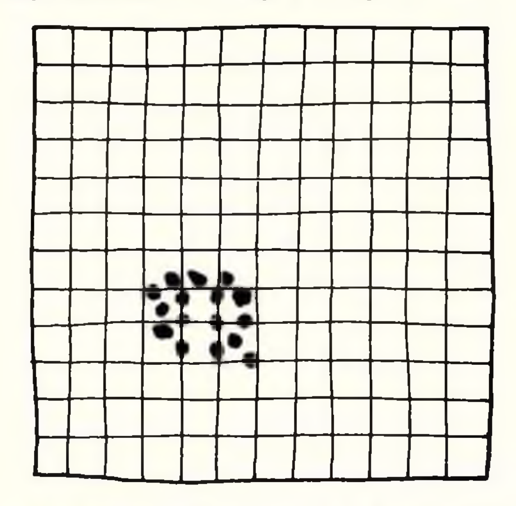
por ejemplo una agrupación desordenada de puntos es la que no está seguida por alguna ley o red. El

resultado sería el siguiente



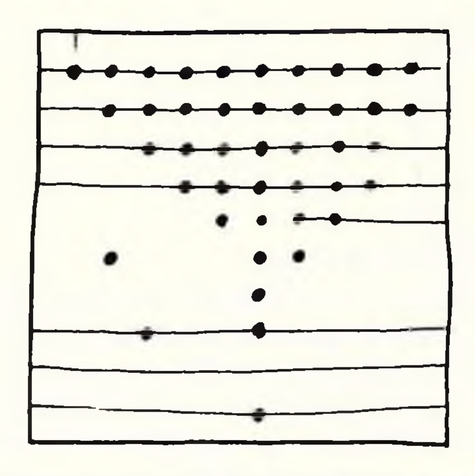
como se ve, no existe patrón o ley de ordenamiento, pero se percibe el agrupamiento.

AGRUPACION MIXTA DE PUNTOS
algunos con una ley o red y otros libremente

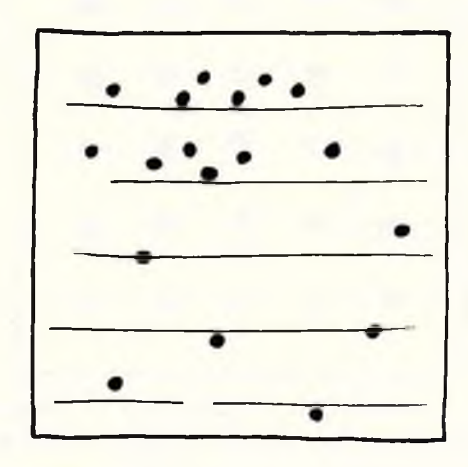


DISPERSION ORDENADA DE PUNTOS
una dispersión ordenada de puntos sería la que

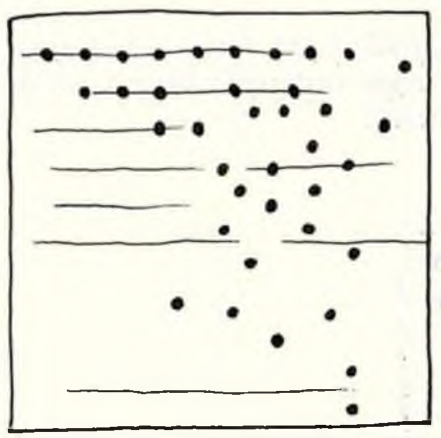
estuviera regida por una cantidad de líneas auxiliares como en el caso de la agrupación ordenada de puntos a la que nos referimos anteriormente.
El resultado sería el siguiente:



DISPERSION DESORDENADA DE PUNTOS
Es una dispersión en la que no existe ningún patrón definido y se verá así:

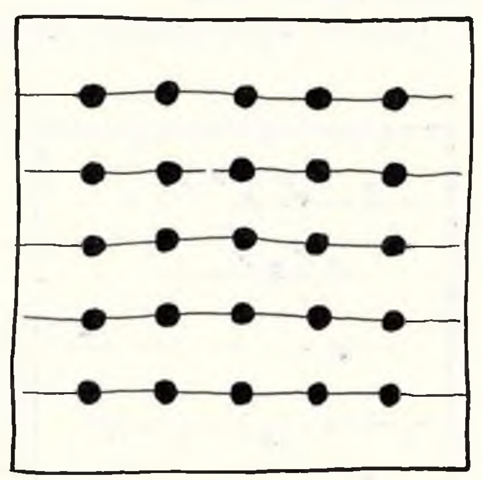


DIPERSION MIXTA DE PUNTOS
algunos con el apoyo de una red o ley, otros libremente



SIMETRIA ISOMETRICA O ISOMETRIA

cuando el punto (o motivo) se ordena en toda la superficie y tomando en cuenta que no hay un motivo más grande sino de igual tamaño y posición, se dice que el ordenamiento esta subordinado a una simetría isométrica o isometría como en el ejemplo que a continuación presentamos.



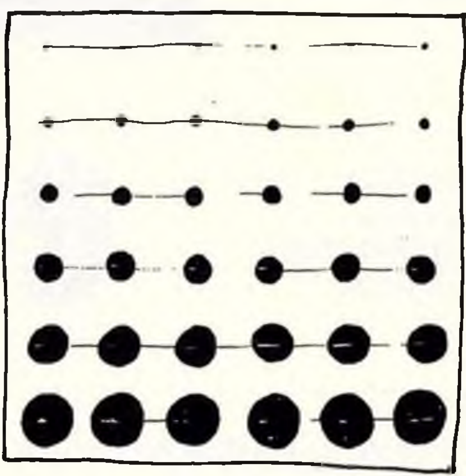
en la simetría isométrica o isometría el conjunto está determinado por el carácter de los motivos y la posición relativa que ocupan entre sí.

Como anteriormente dijimos, a esta clase de **SIMETRIA**

se le llama **ISOMETRIA** debido a la igualdad de los motivos y su repetición regular.

SIMETRIA HOMEOMETRICA

ahora bien, cuando (los motivos) el punto es semejante entre sí de igual forma, pero de diferente tamaño; y aumentan o se repiten en sucesión monótona de manera tal que un motivo se modifica con respecto al siguiente en: TAMAÑO, POSICION O SITUACION según una ley de ordenamiento cualquiera



a esta simetría HOMEOMETRICA también se le puede llamar simetría DIFERENCIAL porque hay una repetición de variaciones iguales.

✔ "Decimos que el punto es una unidad variable y su forma externa puede ser:

CIRCULAR



TRIANGULAR



TRAPEZOIDAL



COMO SIMPLE
MANCHA SIN
CARACTERISTICAS
GEOMETRICAS



etc..

y dependiendo de su forma externa puede denominarle

PUNTO COSMICO



o

PUNTO CAOTICO"

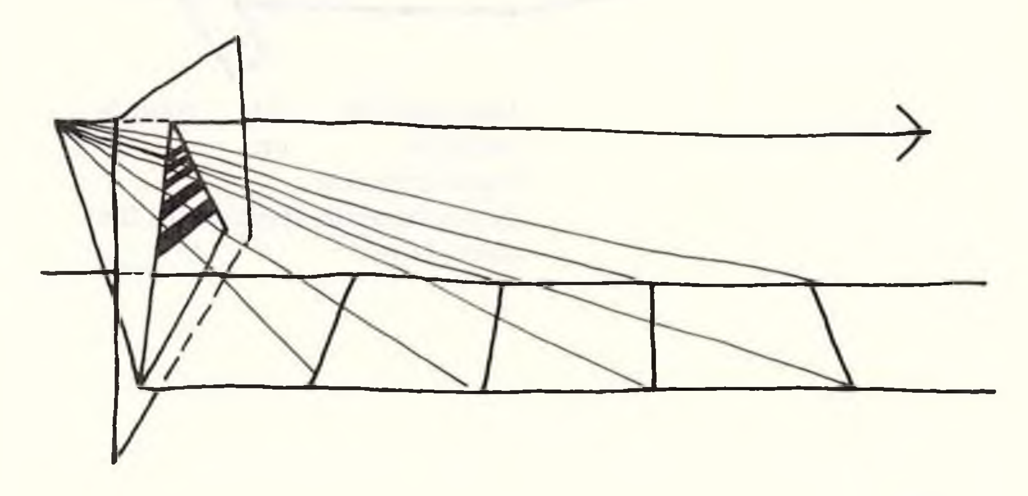


GRADIENTE
en el ordenamiento de la simetría HOMEOMETRICA O DIFERENCIAL se púede percibir el concepto de GRADIENTE. Según "GIBBSON" "la palabra GRADIENTE no signfica nada más que un aumento o disminución de algo a lo largo de un eje o dimensión dada". como tal, esta relacionado con las curvas de la geometría analítica.

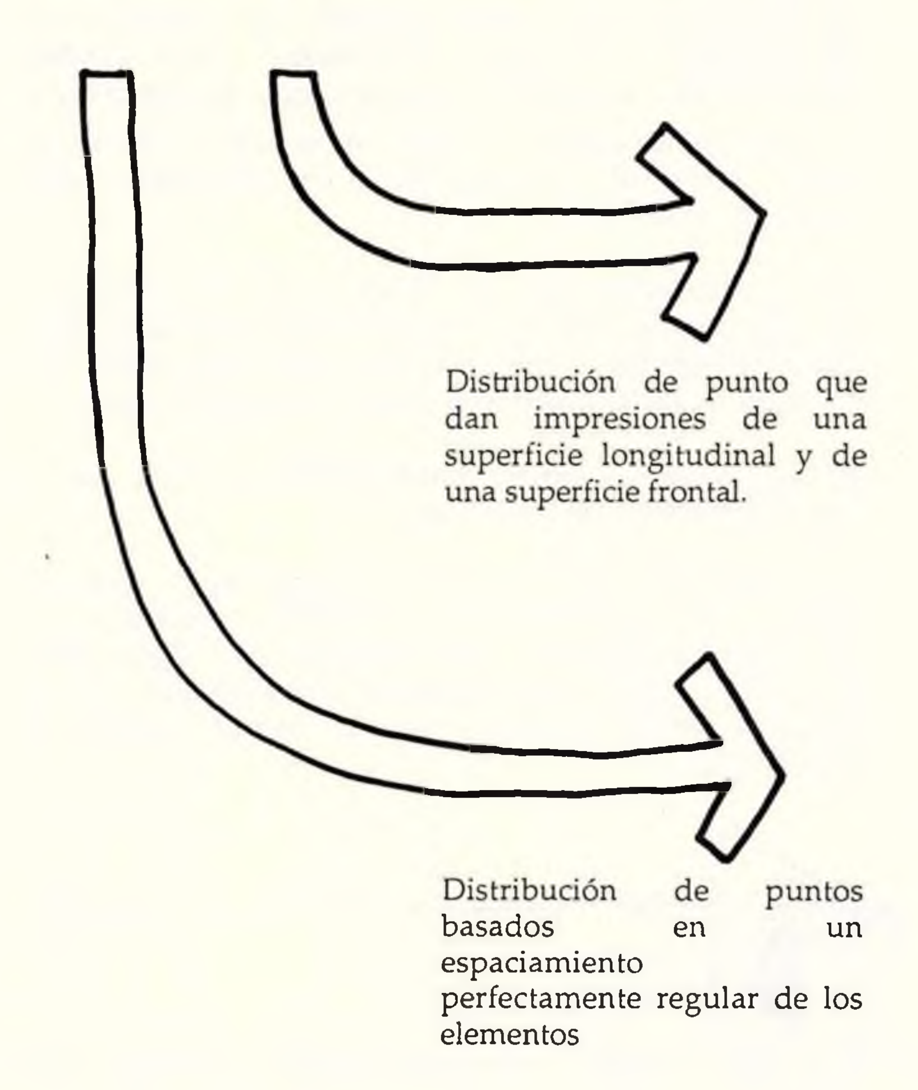
Los gradientes de una vía férrea o una carretera, por ejemplo, son un cambio de altitud con la distancia. Este cambio puede ser negativo o cero (siendo este último un gradiente a nivel). Y asimismo puede ser rápido o lento.

El método para dibujar GRADIENTE se hace de la siguiente manera: (la superficie)

La proyección de la superficie longitudinal sobre el plano del cuadrado se obtiene mediante la geometría descriptiva. Los principios que rigen dicha proyección están representados gráficamente en la siguiente figura la cual es en sí misma dibujo en perspectiva.

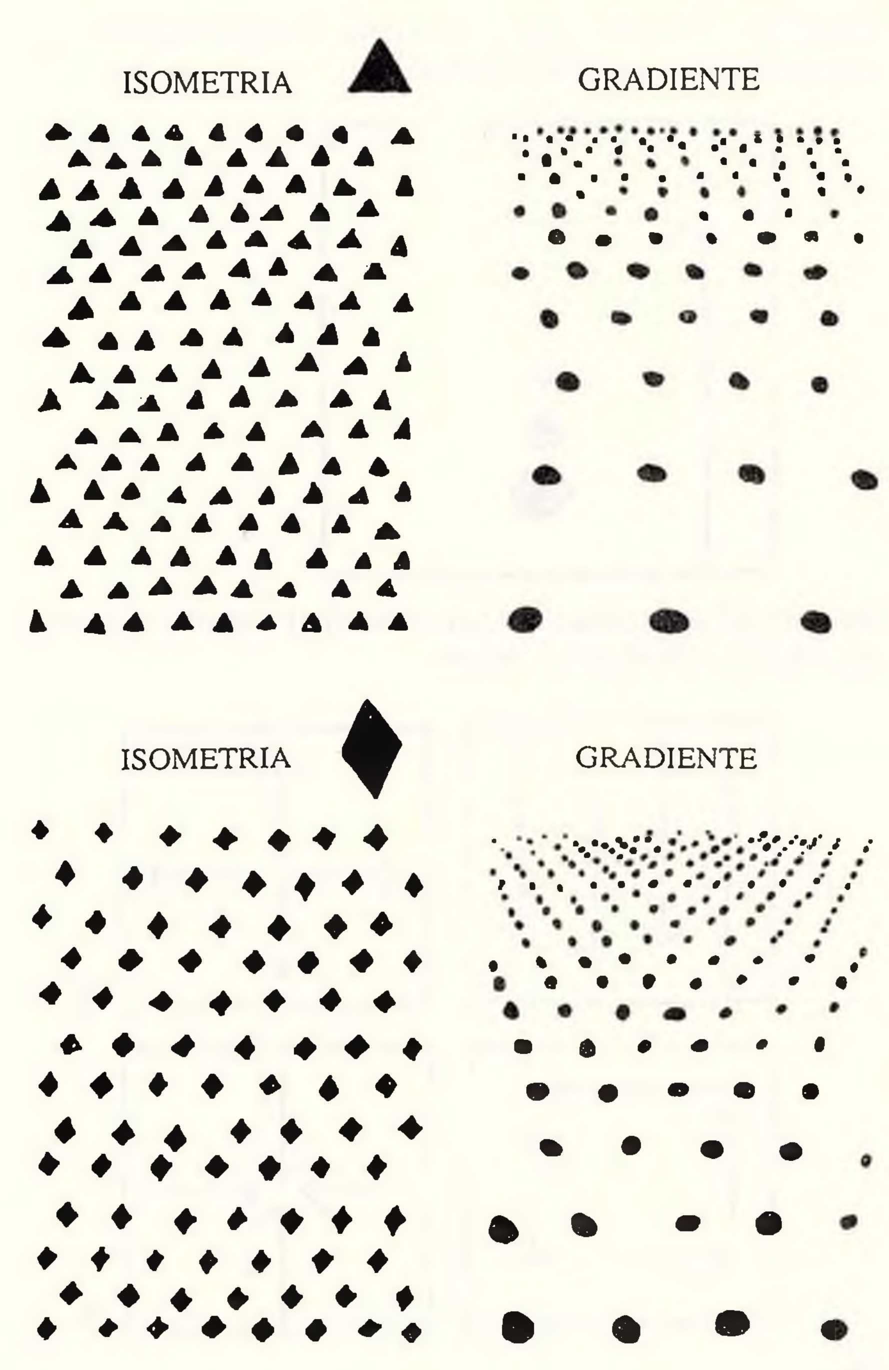


Como se percibe el gradiente de estas isometrías?

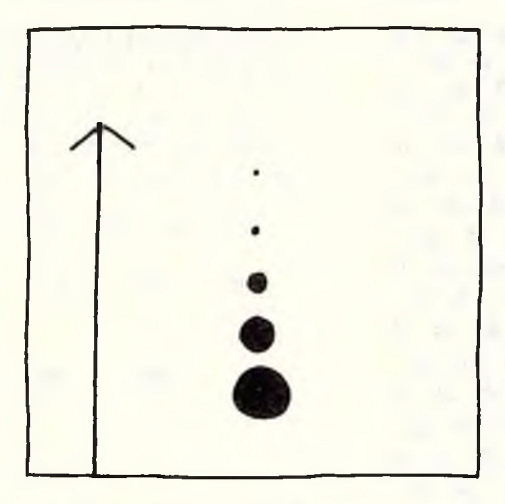


Distribución de punto que dan impresiones de una superficie longitudinal y de una superficie frontal.

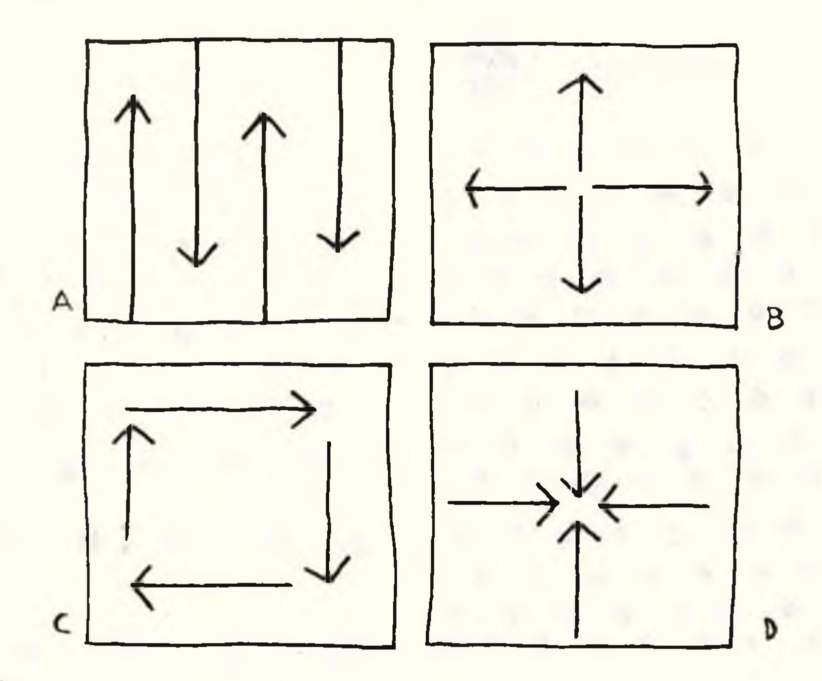
Distribución de puntos basados en un espaciamiento perfectamente regular de los elementos

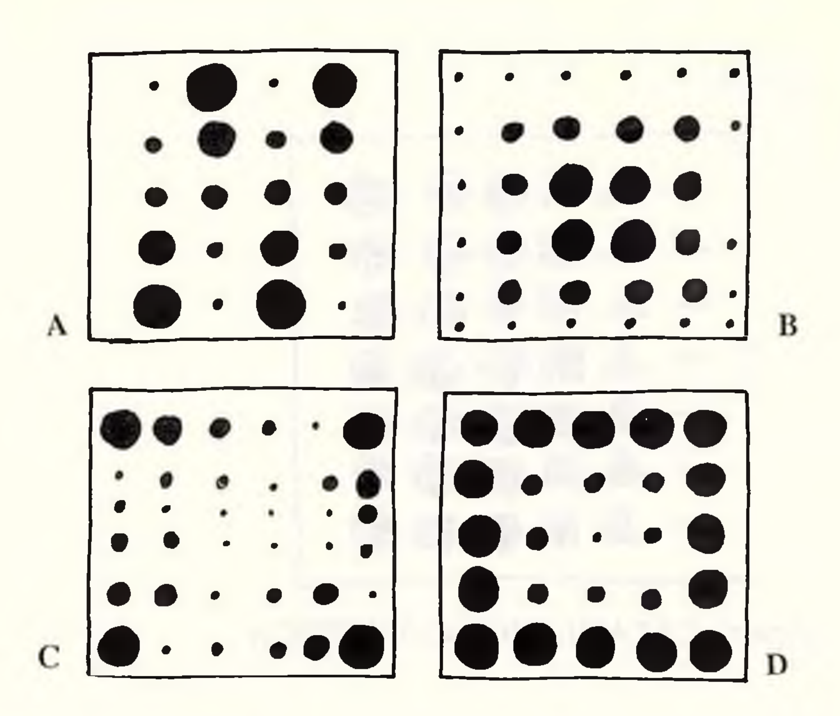

ISOMETRIA
GRADIENTE
ISOMETRIA
GRADIENTE

Tomando en cuenta que el concepto de GRADIENTE se da en relación a un eje de orientación.



Sentido del eje (dirección) que pasará si usamos más de un sentido o dirección de los ejes





Veremos diferentes orientaciones de los conjuntos.

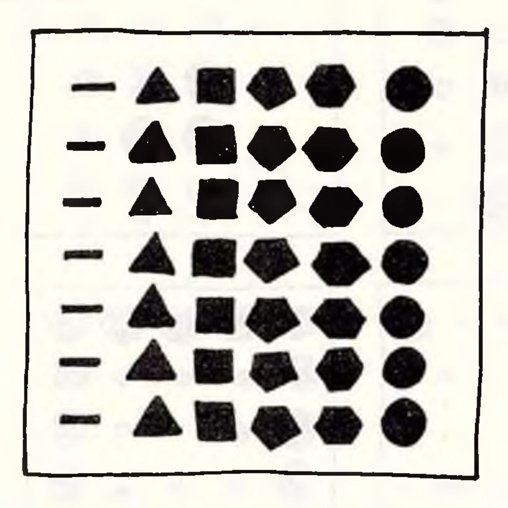
"EL PUNTO ES UNA UNIDAD VARIABLE TANTO EN TAMAÑO COMO EN FORMA"

SIMETRIA CATAMETRICA

Los puntos o motivos no tienen con respecto a su configuración en el espacio y en el tiempo igual forma y tamaño, pero están vinculados entre sí por una relación común y su sucesión está vinculada por una ley determinada.

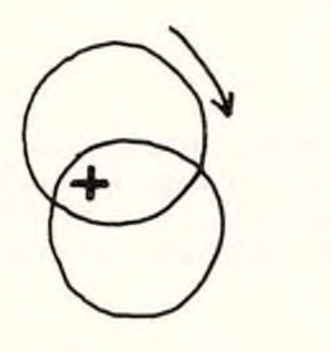
Se dice que existe AMETRIA cuando a los motivos no son de ningún modo iguales, parecidos o afines, ni están relacionados entre sí.

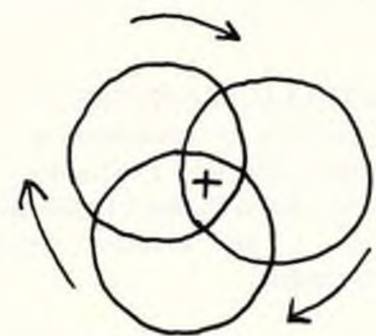
Ejemplo.



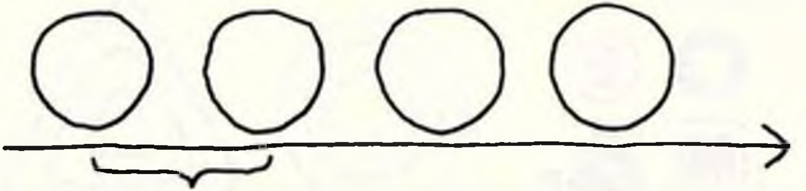
simetría CATAMETRICA O AMETRICA

Ordenamiento de IDENTIDAD es la representación invariada del objeto sobre sí mismo, la aparición de superposición se puede describir como una rotación de 0 a 360 grados alrededor de un punto de identidad.



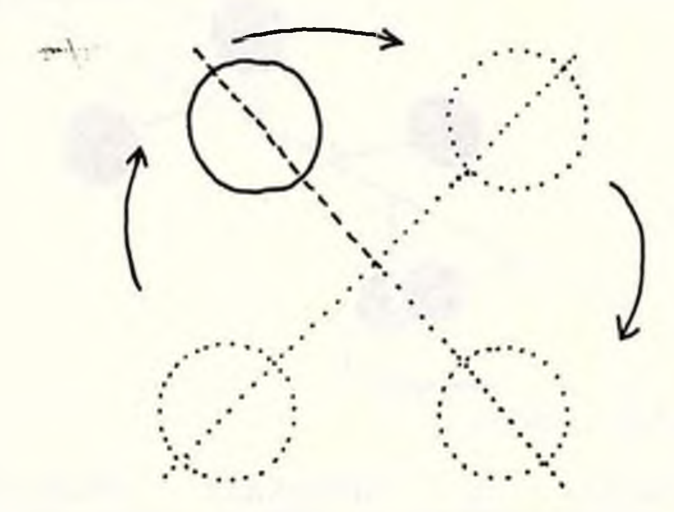


Ordenamiento de TRASLACION es una corriente simple y en línea recta o eje de traslación o deslizamiento.

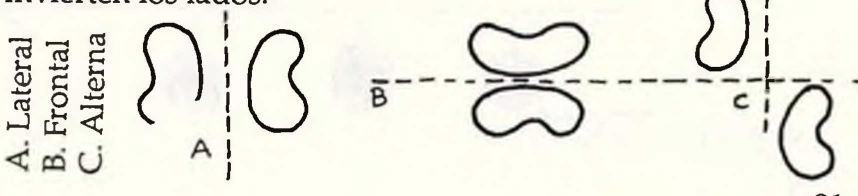


longitud de traslación o período.

El ordenamiento de ROTACION o del punto alrededor de un eje de rotación.



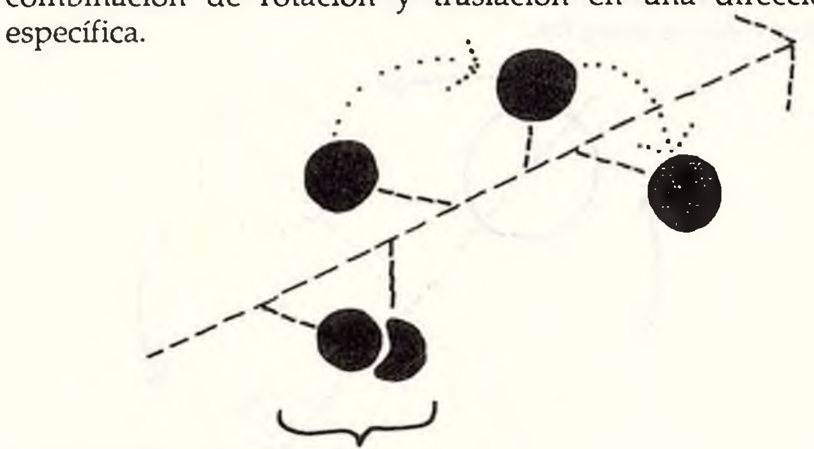
El ordenamiento de REFLEXION ESPECULAR no es un movimiento prpiamente dicho como en las operaciones anteriores, sino una imagen bilateral en la que se invierten los lados.



Ordenamiento de EXTENSION es una variación del punto o motivo con un crecimiento regular semejante a sí mismo y concéntrico. (Puede ser visto como GNOMON)



Ordenamiento de ROTACION TRASLATOR es la combinación de rotación y traslación en una dirección específica.



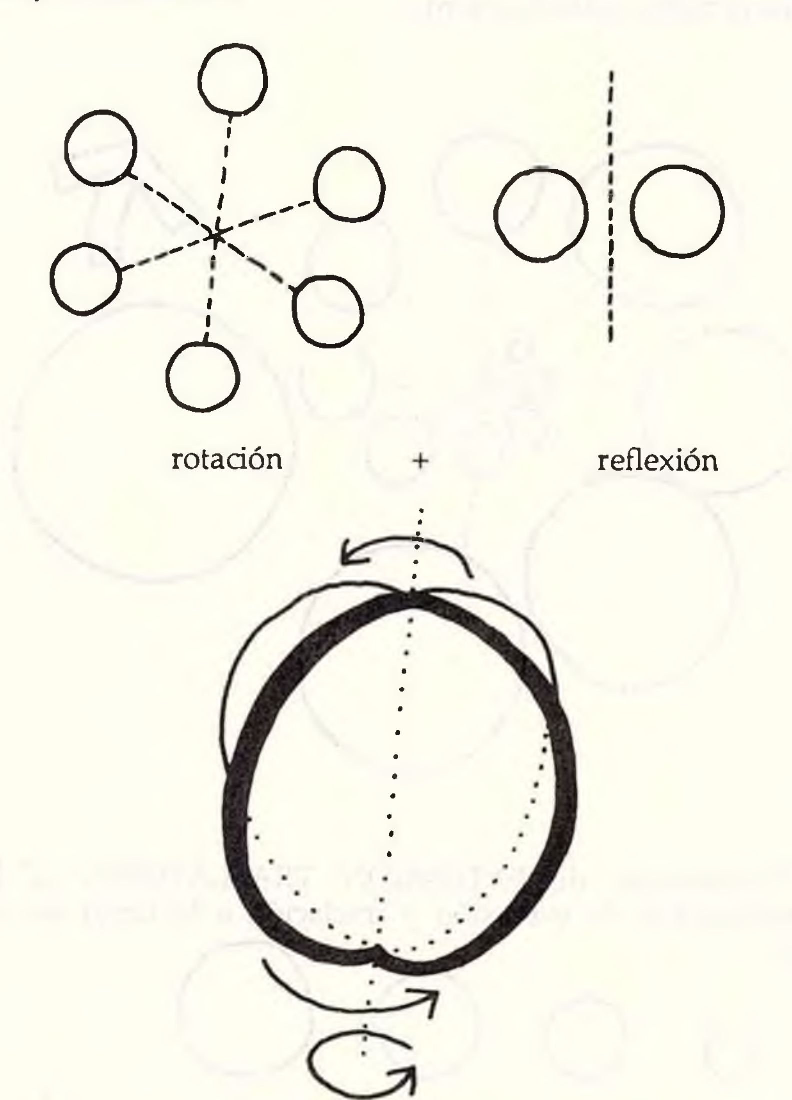
longitud de traslación

Ordenamiento de REFLEXION TRASLATOR combinación de traslación y reflexión a lo largo de un eje.



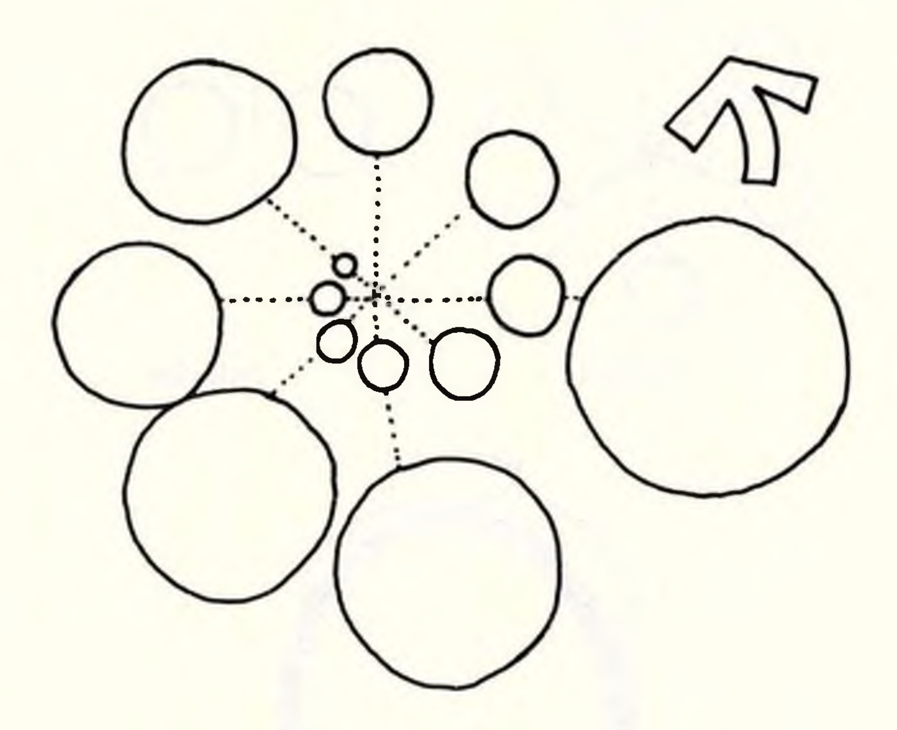
longitud de traslación

Ordenamiento de REFLEXION ROTATORIA es la combinación de reflexión especular y de rotación y sobre un eje determinado

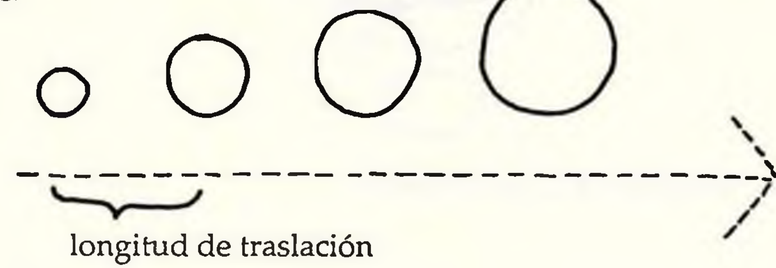


(como una moneda dando vueltas)

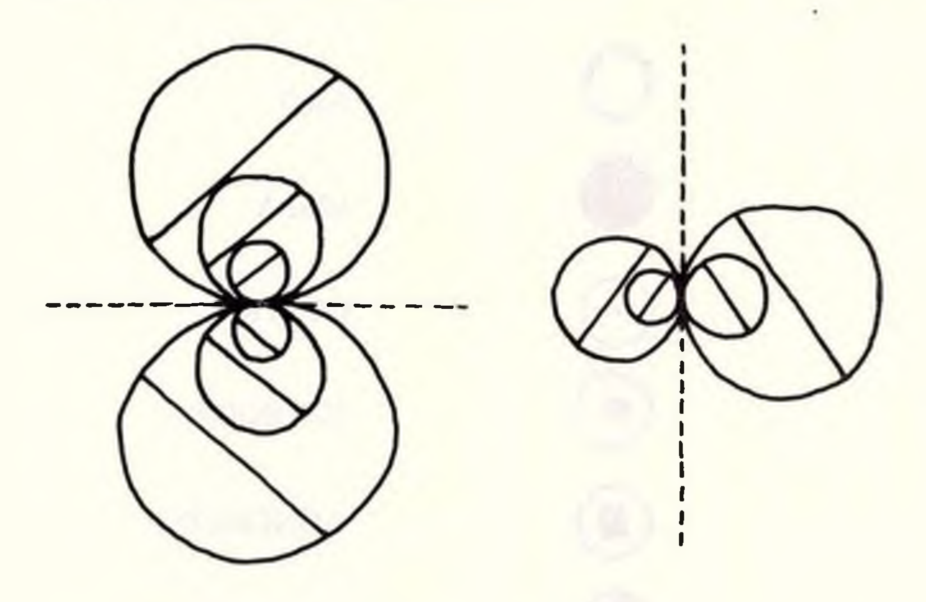
Ordenamiento de EXTENSION ROTATORIA es la combinación de rotación y extensión extendiendo al radio el radio paulatinamente



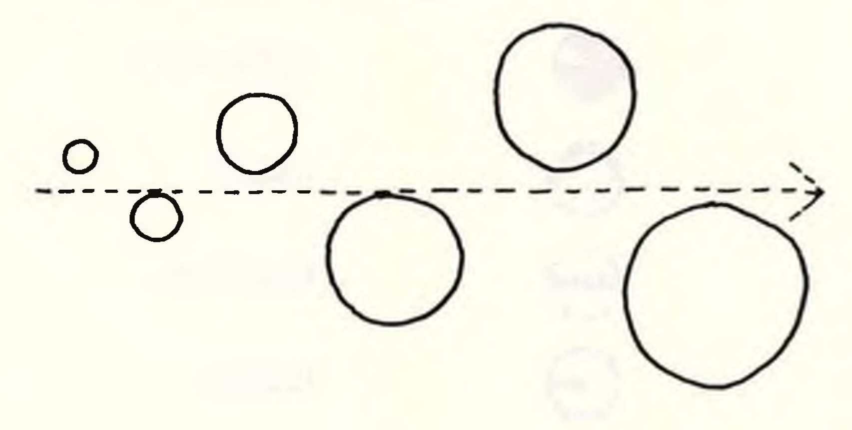
Ordenamiento de EXTENSION TRASLATORIA es la combinación de extensión y traslación a lo largo de un eje.



Ordenamiento de EXTENSION REFLEJA es la combinación de reflexión espectacular y extensión y puede ser frontal, lateral y alterna.



Ordenamiento de EXTENSION REFLEJO-TRASLATORIA. Es la combinación de reflexión especulación, traslación y extensión a lo largo de un eje.



COMPONENTES DEL PUNTO

Considerando al punto como un círculo podemos encontrar los siguientes componentes:

ARO

MASA

CENTRO

GNONION

AGNOMON

CUADRANTE

SECTOR

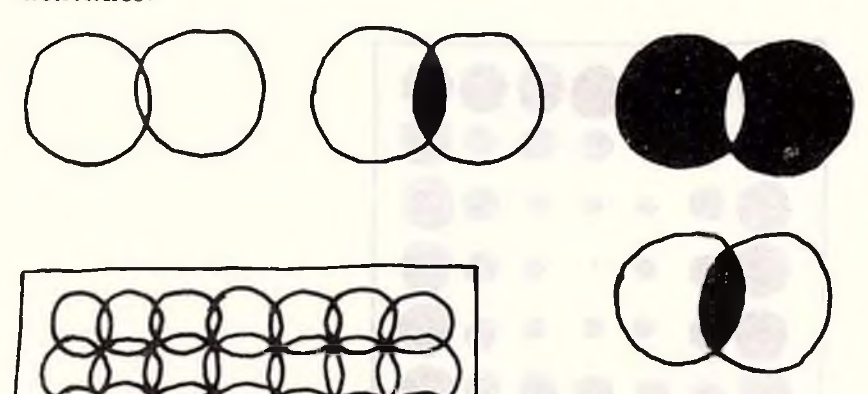
SEGMENTO

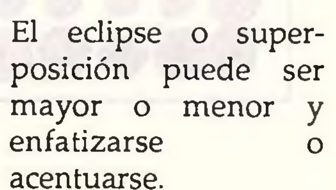
ARCO

DIAMETRO

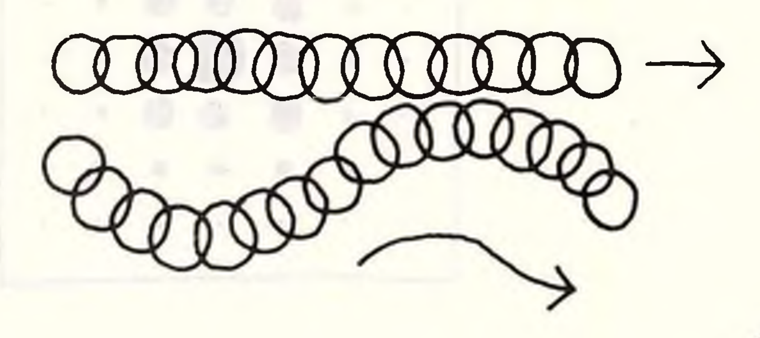
RADIO

ARO
ENCADENAMIENTO DEL PUNTO
Cuando el aro del punto se superpone da como resultado un encadenamiento virtual y su ordenamiento en una superficie nos sugiere diferentes actitudes.



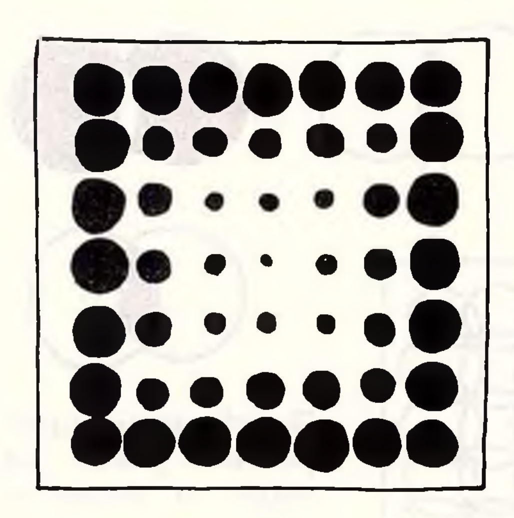


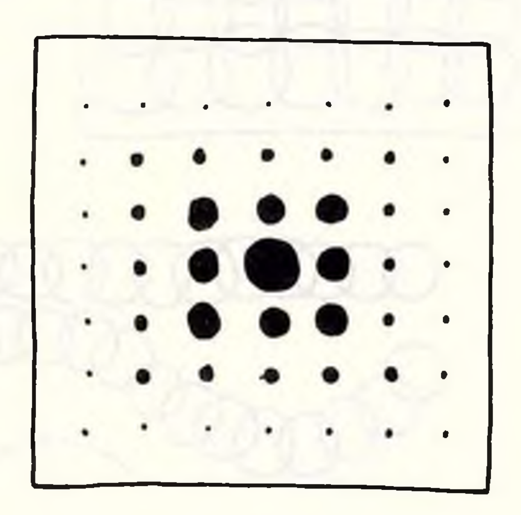
El eclipse o superposición puede ser mayor o menor y enfatizarse o acentuarse.



MASA

Dependiendo del tamaño del punto la masa tiene mayor o menor tamaño, y ordenada en isometrías nos parece más o menos luminoso el fondo, a lo que llamaremos POTENCIAS RADIACION O LUMINOSIDAD

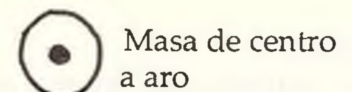


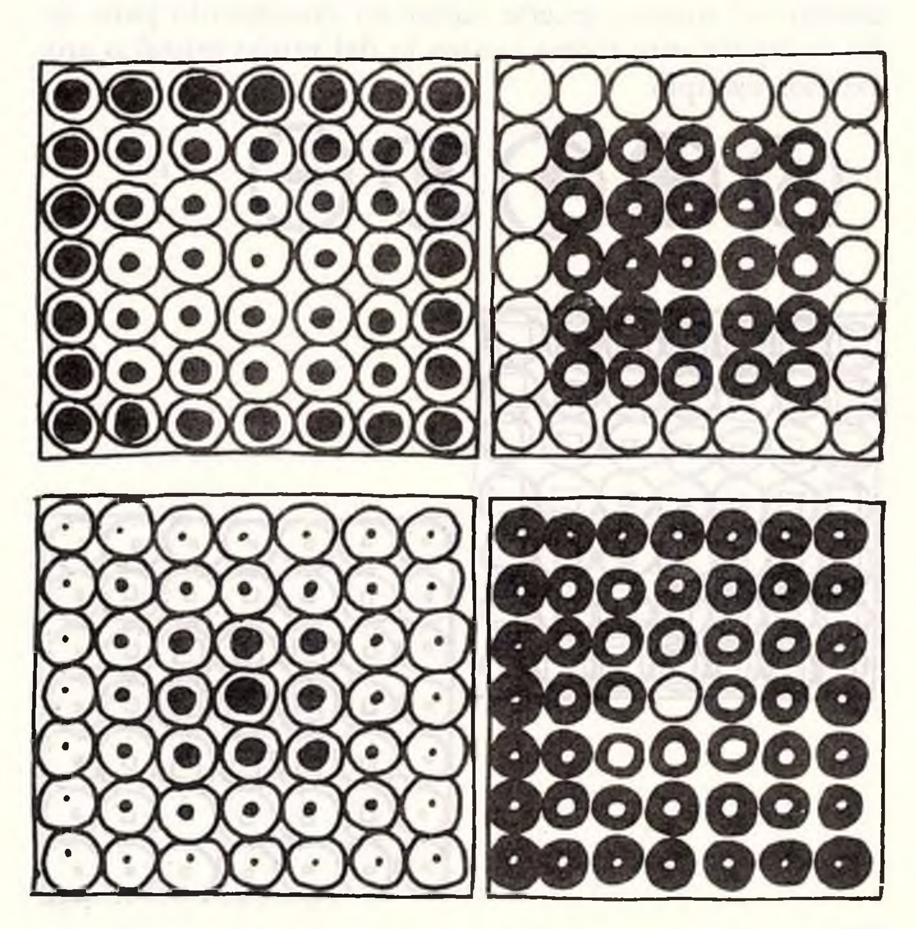


CENTRO

Si consideramos al centro del punto como un inicio de manifestación de la masa o una referencia negativa por ausencia de ella, al ordenarlo podemos encontrar un sinnúmmero de senzaciones visuales, POTENCIA IRRADIACION





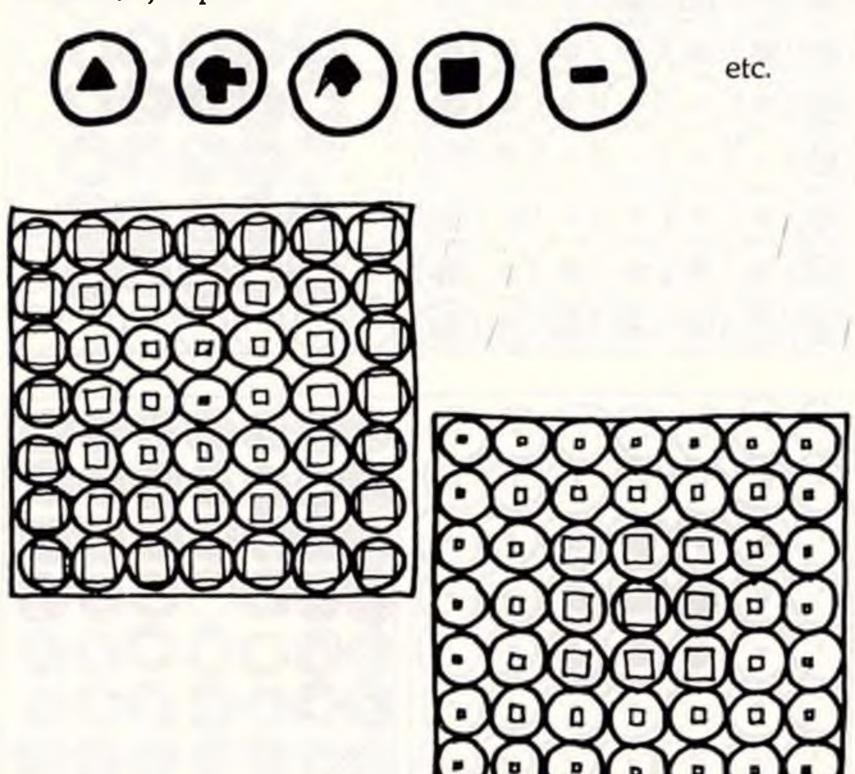


GNOMON

Es una variación del punto en relación a su tamaño y dentro del mismo y puede variar su crecimiento, pero tiene que ser de la misma forma.
Puede semejarse al centro del punto y a las características de ordenamiento de la masa.

AGNOMON

Es una variación del punto en relación a su tamaño y dentro del mismo, puede variar su crecimiento pero es de cualquier otra forma menos la del punto inicial o aro exterior, ejemplo:



CUADRANTE

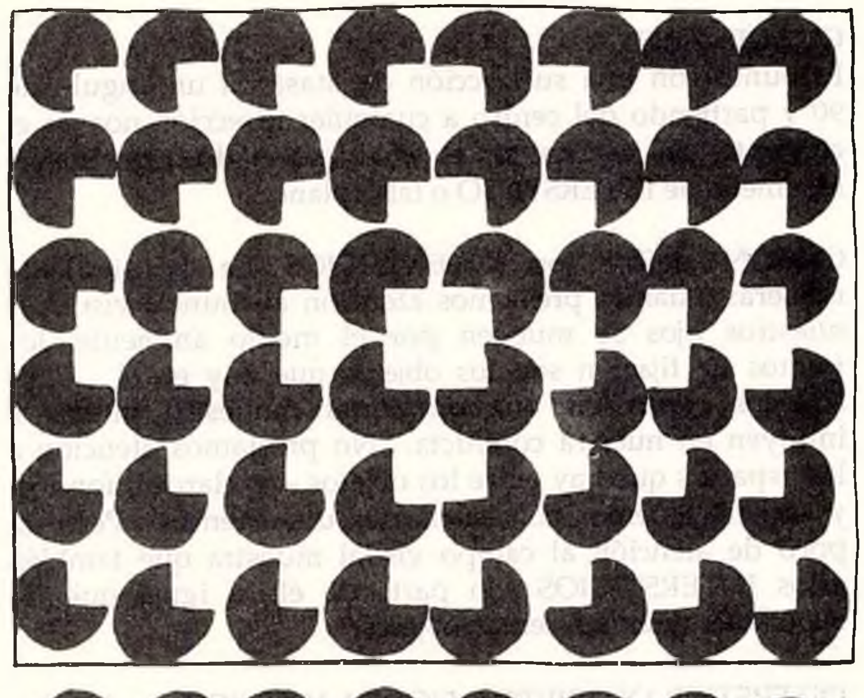
El punto con una sustracción de masa en un ángulo de 90 y partiendo del centro a cualquier dirección nos da el concepto de cuadrante, el cual ordenado presenta el fenómeno de INTERSTICIO o falso plano.

GIBSON define los INTERSTICIOS de la siguiente manera: cuando prestamos atención al mundo visual, y nuestros ojos se mueven por el medio ambiente, los puntos de fijación son los objetos que hay en él. Ellos son los elementos que despiertan nuuestro interés e influyen en nuestra conducta. No prestamos atención a los espacios que hay entre los objetos -los claros o fondos- y casi no tenemos conciencia de su existencia. Pero un poco de atención al campo visual muestra que también estos INTERSTICIOS son parte de él, al igual que las superficies que representan objetos.

INTERSTICIO Y OBJETO = FIGURA Y FONDO

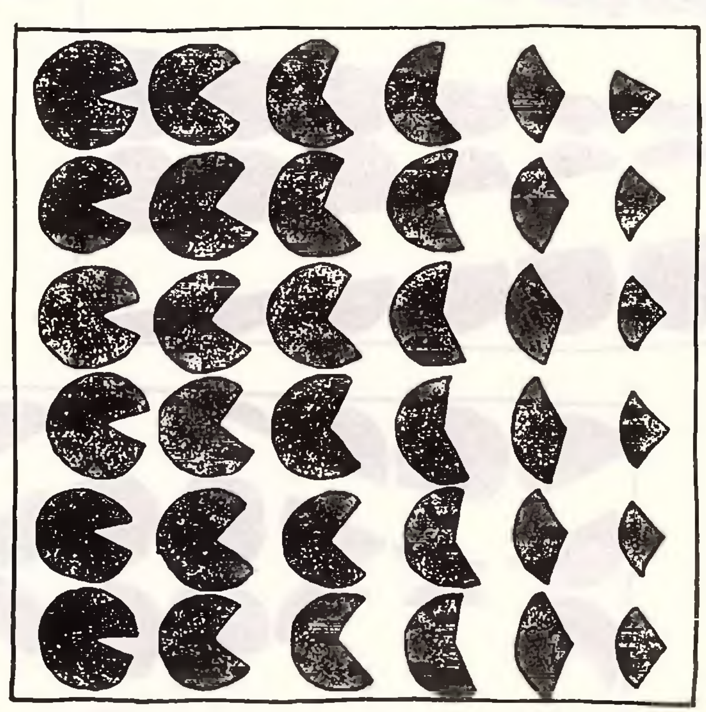
Los psicólogos de la GESTALT han dedicado extensos estudios a las consecuencias de este fenómeno.





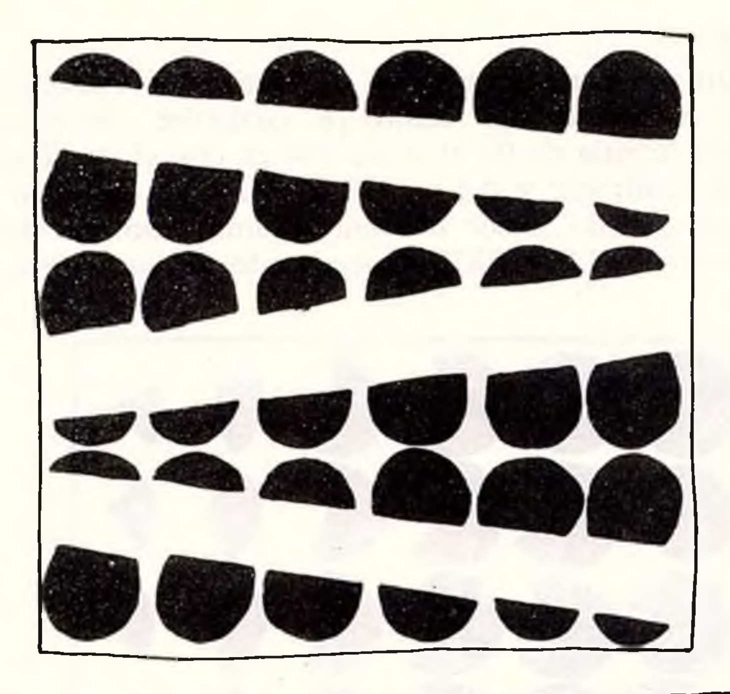
SECTOR

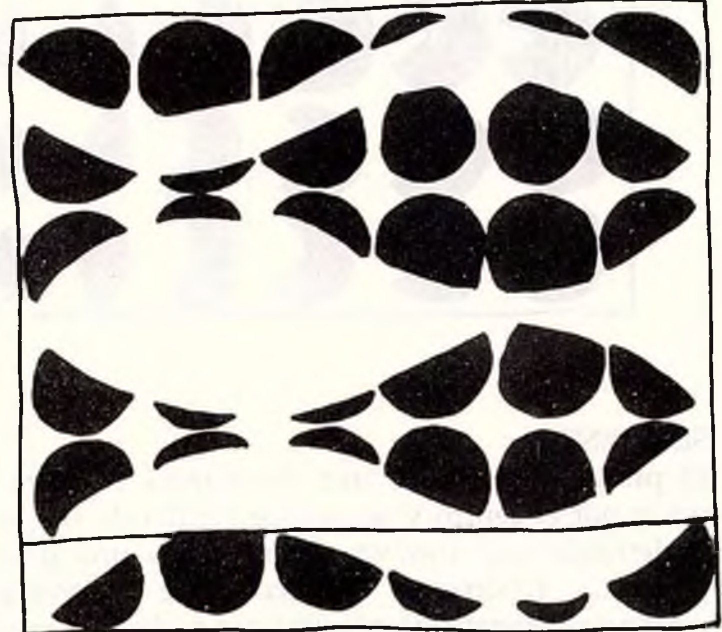
El punto con una sustracción de masa en cualquier ángulo, partiendo del centro a cualquier dirección (menos el ángulo de 90 ni el de 180 ya que el de 90 se aplica al cuadrante y del de 180 se aplica al diámetro). Ordenando dicho sector nos encontramos con un sinnúmero de INTERSTICIOS dependiendo de su abertura angular.

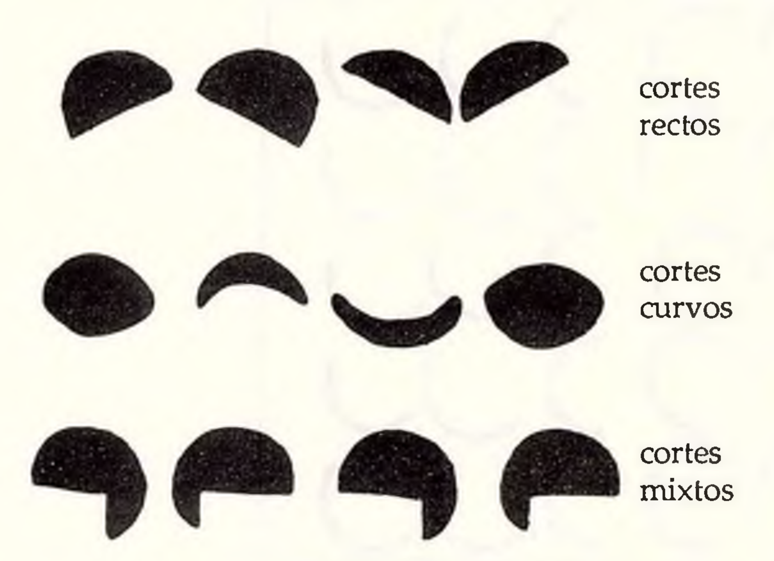


SEGMENTO

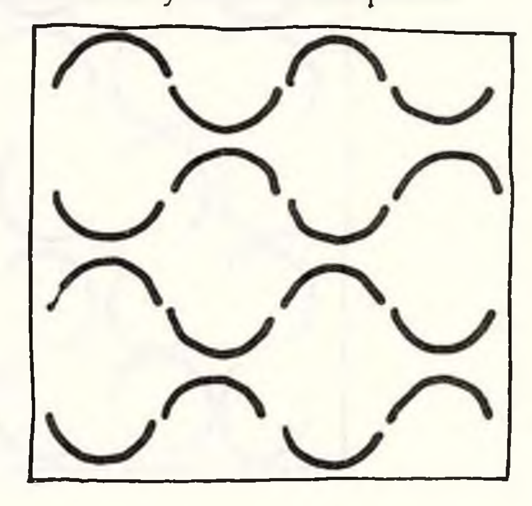
El punto se corta en una línea recta o curva pero sin pasar por el centro y se sustrae alguna de sus dos partes. Ordenando este motivo, encontramos una gran riqueza plástica, fenómenos ópticos de convergencia divergencia, intersticios, movimiento ondulatorio virtual etc.

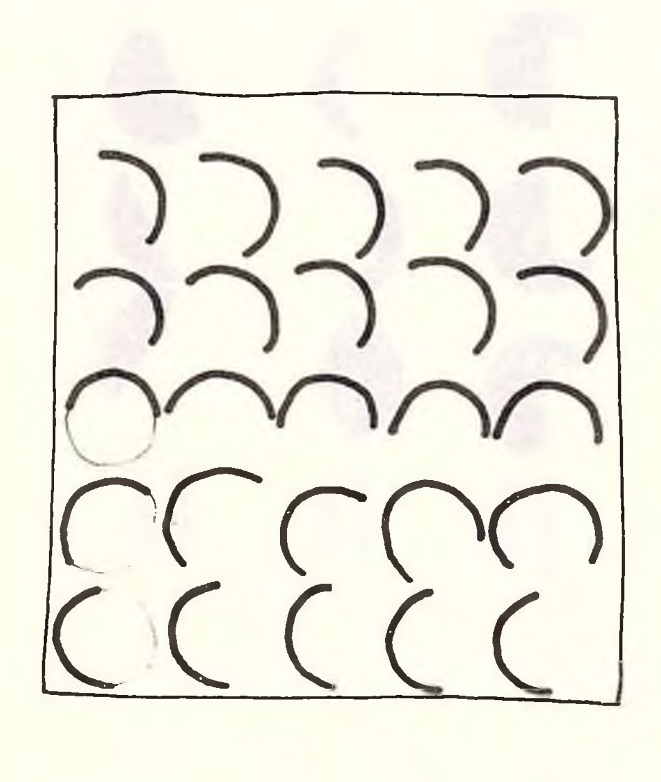


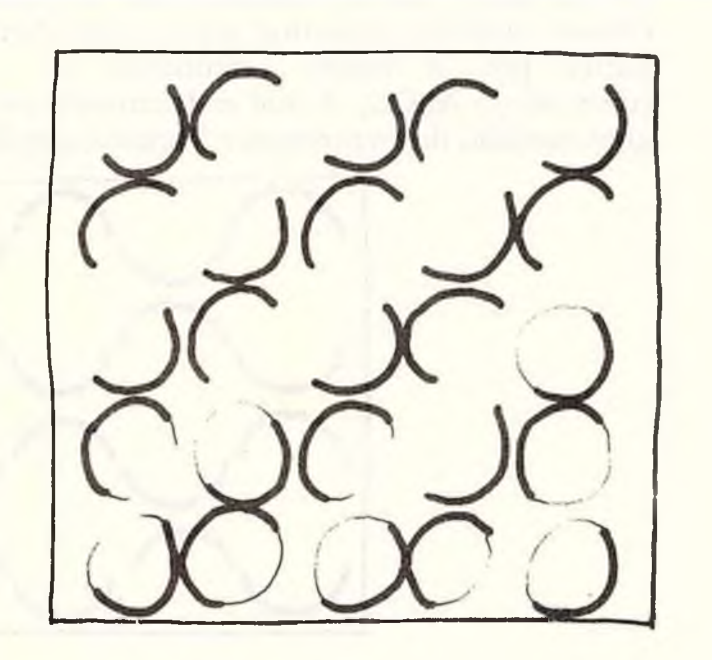




ARCO
hemos dicho que si consideramos al punto como un círculo, podemos encontrar un aro que dividido en dos partes por el centro econtramos el componente concepto de ARCO, el cual ordenamos para percibir una gran cantidad de sensaciones y fenómenos ópticos.

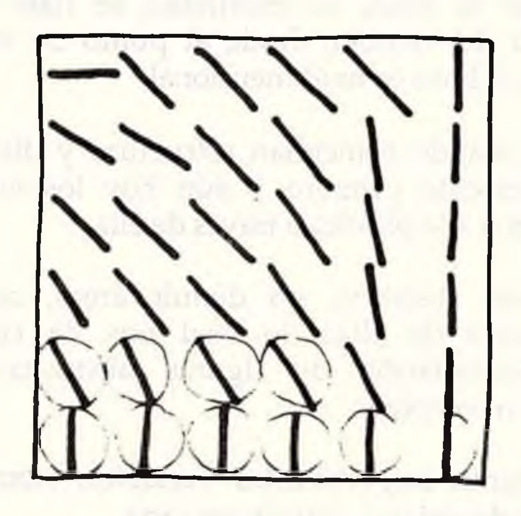






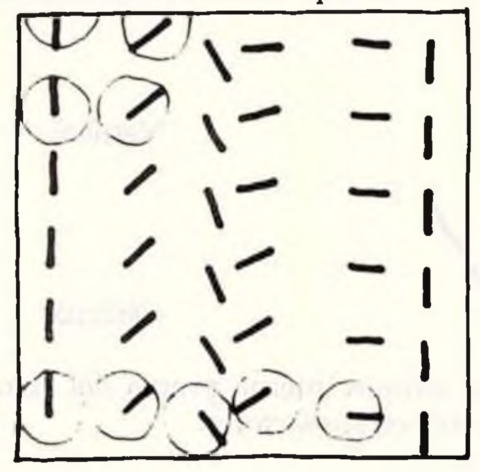
DIAMETRO

El punto se divide en dos partes iguales pasando por el centro, el eje o línea divisora la tomamos como diámetro y dependiendo de su posición, encontramos un sin número de sensaciones y fenómenos plásticos.



RADIO

El radio del punto al ordenarlo como el diámetro propone un sin número de posibilidades plásticas sólo que con menor saturación que al ordenar al diámetro.



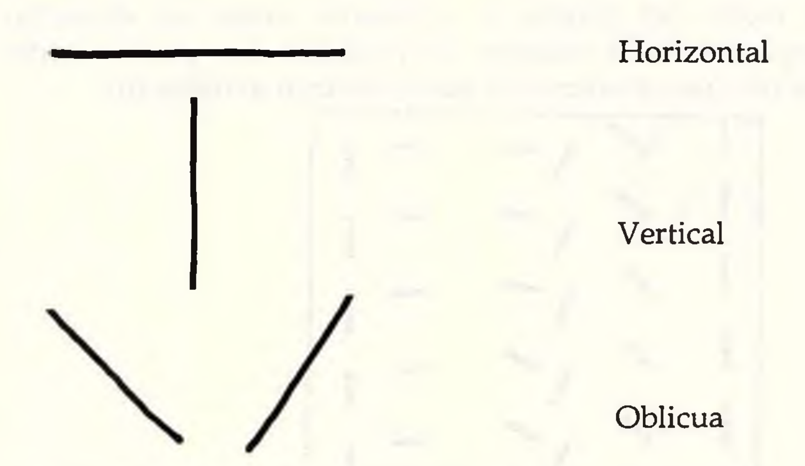
✔ La línea

Es el producto de un punto móvil, surge con el movimiento mediante la destrucción del reposo máximo, el punto. El estatismo del punto se transforma en la dinámica de la línea, la movilidad se hace así condición primaria del cambio, desde el punto de vista de las dimensiones, la línea es unidimensional.

En la antigüedad cuando coincidían estructura y diseño la línea era el elemento primero y aún hoy los niños comienzan su relación a la plástica a través de ella.

La línea puede ser abstracta, no definir áreas, como puede ser perímetro de ellas, lo cual nos da como resultado la representación de figuras abstractas o figurativas simples o complejas.

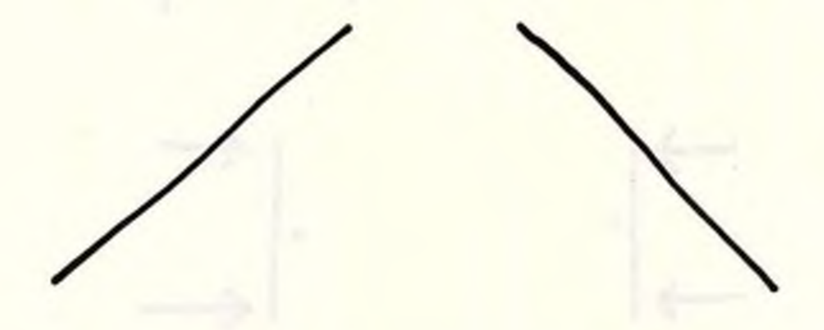
La líneas se presenta bajo distintas variables, siempre acorde a su tensión direccional. Puede ser recta



Por la dirección y la tensión interna propia del elemento se las percibe con cambio en sus factores.

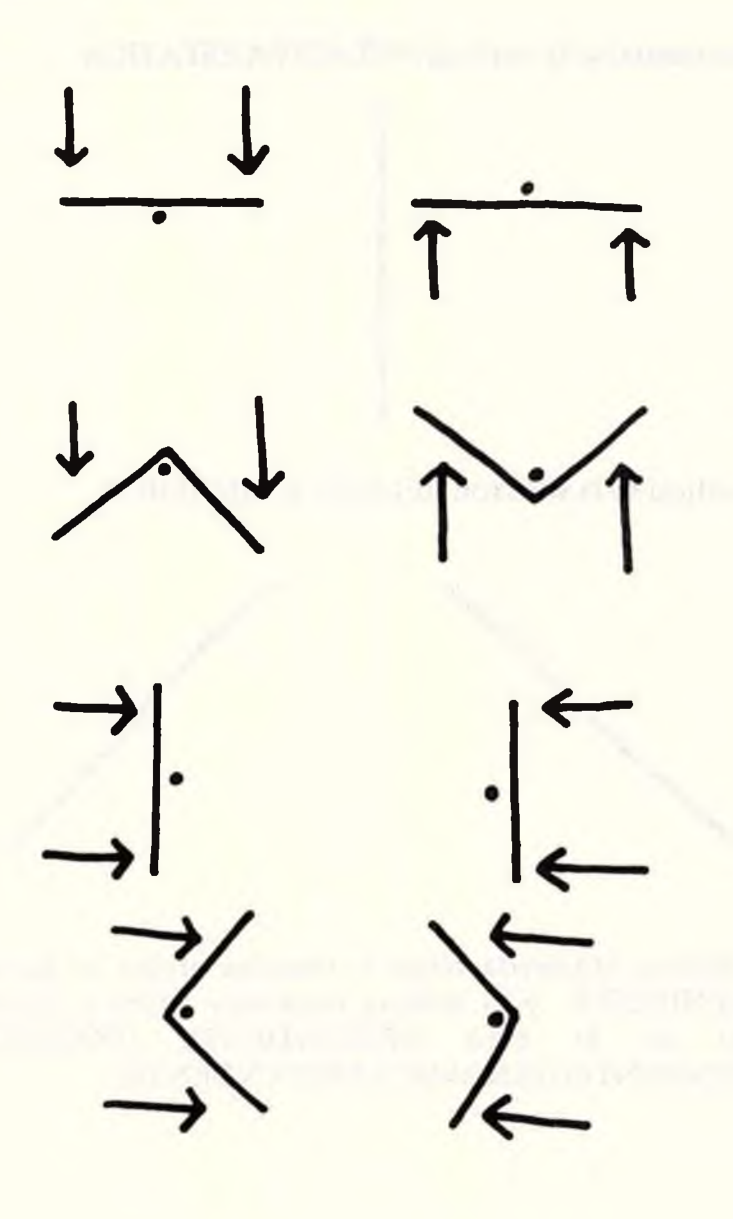
La horizontal se le verá con RELATIVA ESTATICA

La vertical se la verá con RELATIVA DINAMICA

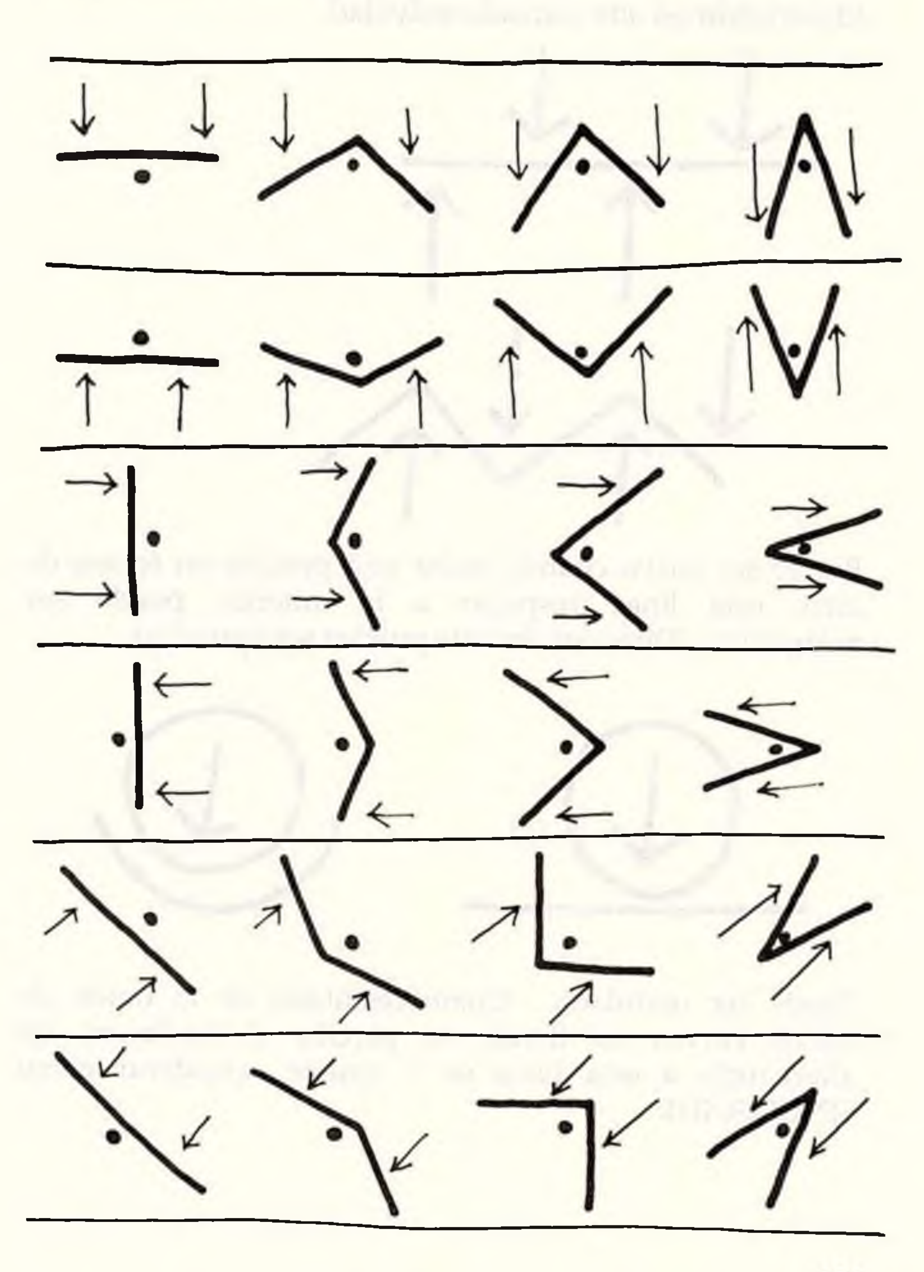


La oblicua izquierda abajo y derecha arriba se la verá ASCENDENTE y la oblicua izquierda arriba y derecha abajo se le verá DESCENDENTE (DINAMICA ASCENDENTE) (DINAMICA DESCENDENTE)

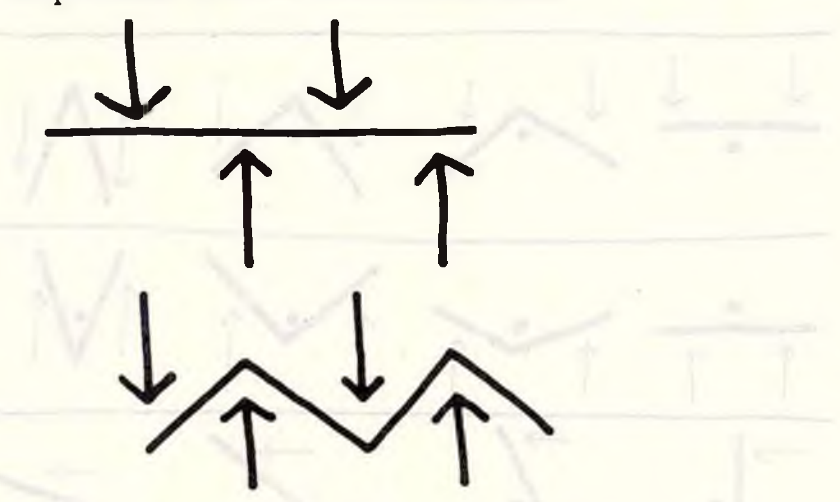
transforma en un ángulo y el grado de angularidad se hará más o menos direccional



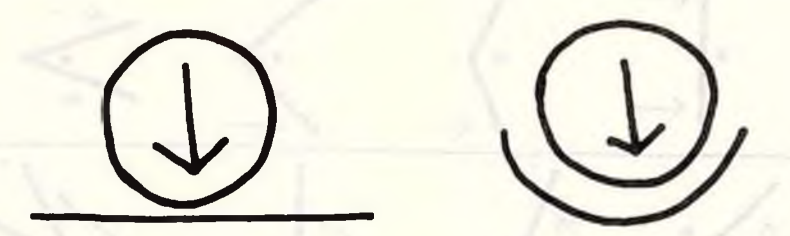
La variable se percibirá sobre los ángulos OBTUSOS RECTOS Y AGUDOS



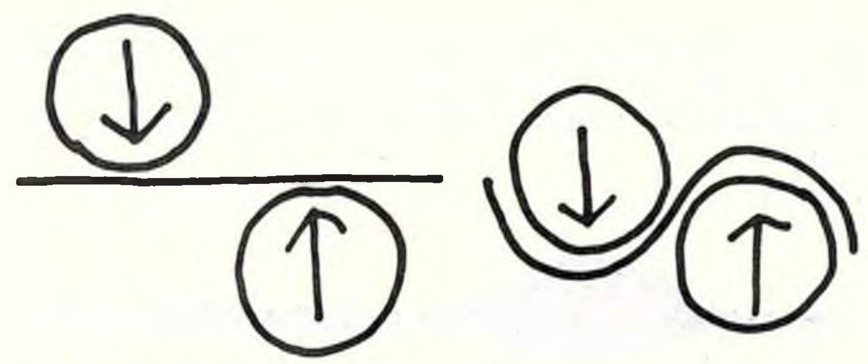
Las relaciones de distintos grados de regularidad dará como resultado una línea quebrada o multiangular adquiriendo así una marcada actividad.



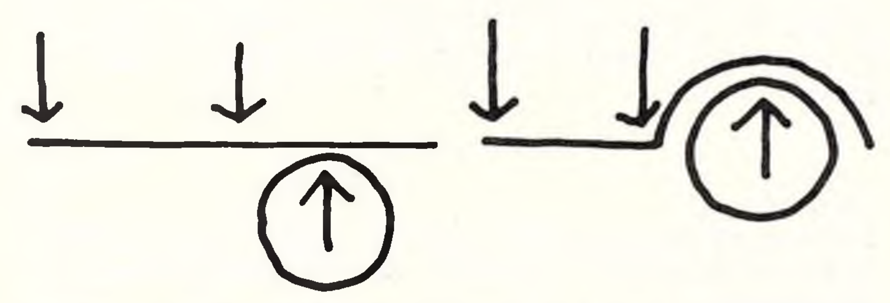
Puede ser curva cuando sufre una presión en forma de arco, esta línea respecto a la anterior puede ser antagónica. (Direccionalmente pueden ser opuestas).



Puede ser ondulada. Como resultado de la unión de varias curvas en donde se percibe el fenómeno de alternancia a esta línea se la puede considerar como SINUOSOIDE



La unión de líneas curvas y líneas rectas dará como resultado la línea MIXTA de fuerte actividad antagónica.



La línea puede ser de igual grosor en todo su recorrido se le denomina línea HOMOGENEA

O bien sufrir engrosamientos o adelgasamientos paulatinos, en este caso se habla de una línea ENFATIZADA O MODULADA.

El énfasis acentúa la direccionalidad y el sentido rítmico de la línea, pero descontrolado el énfasis, es decir el engrosamiento puede conducir a la percepción del plano.



Ejemplo:

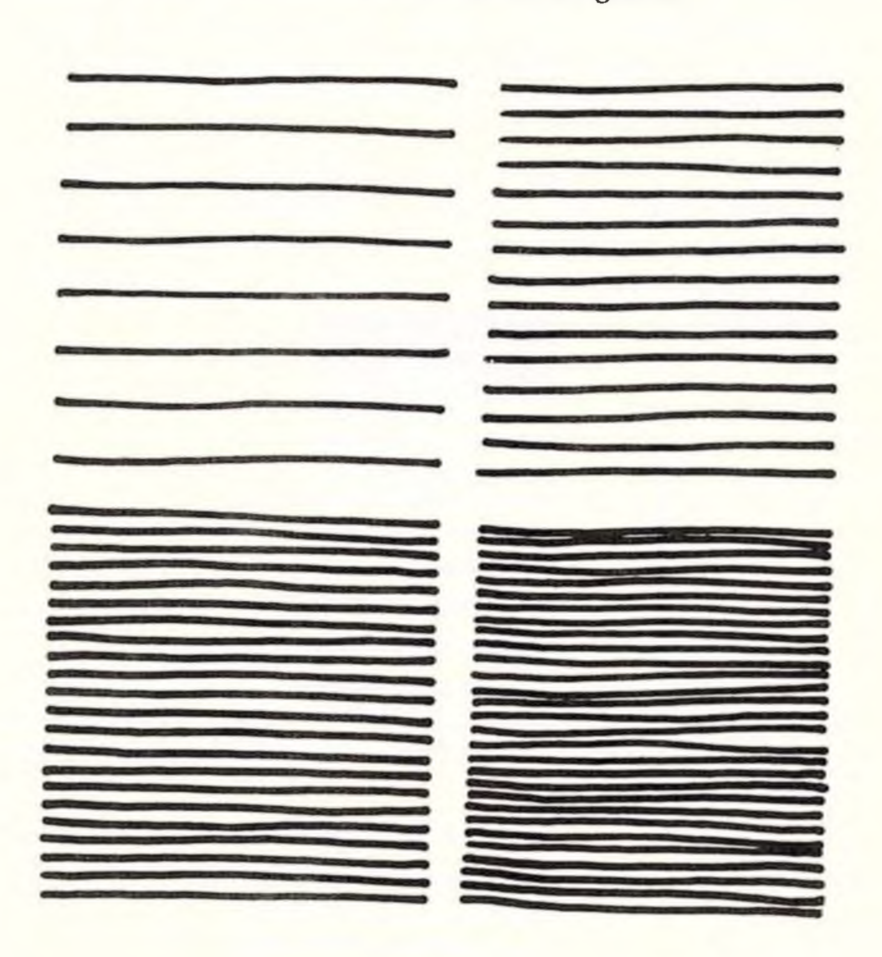


En este caso puede decirse, que la línea será tal, hasta que el ojo en relación con las distintas unidades que le son vecinas y el campo al cual pertenece, diga que es una línea.

TRAMA

La línea se puede ordenar paralelamente y en la misma dirección, la misma separación, en este caso hablamos de una TRAMA.

Dependiendo de la saturación y la densidad de la TRAMA en un mismo plano, tendremos el fenómeno de la observación de diferentes tonos de grises.



✔ Trama y gradiente

LA TRAMA produce la sensación de que se trata de una superficie frontal, la dirección en que corren las líneas dentro del campo visual no hace diferencia alguna para la impresión de distancia. (ejemplos anteriores).

GRADIENTE es el grado de densidad la que produce la sensación de una tercera dimensión o de una orientación, cuando la densidad aumenta hacia la parte superior de la figura, la impresión es la de una superficie longitudinal como el suelo.



Cuando la densidad aumenta hacia la parte inferior da la sensación de que se trata de una superficie que esta sobre nuestra cabeza.



Orientación a la derecha

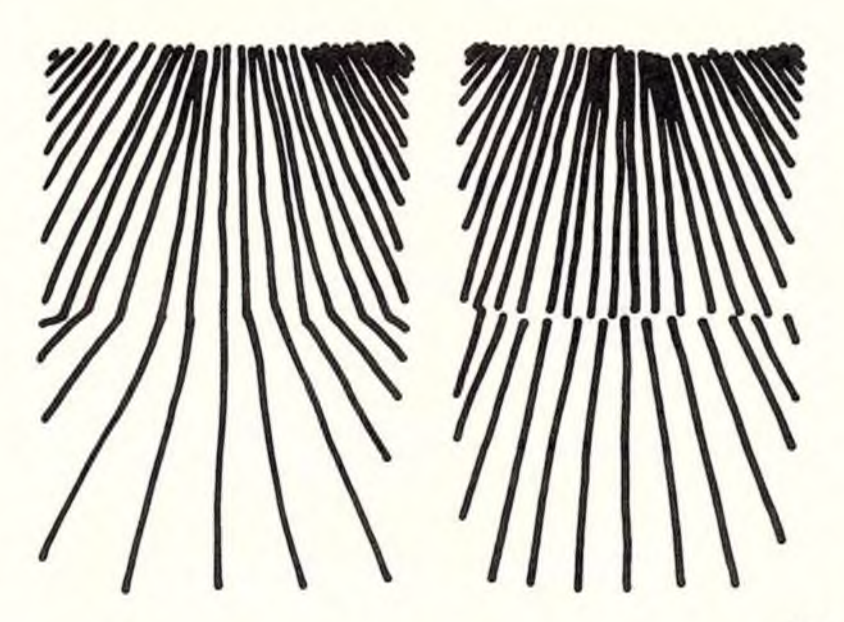


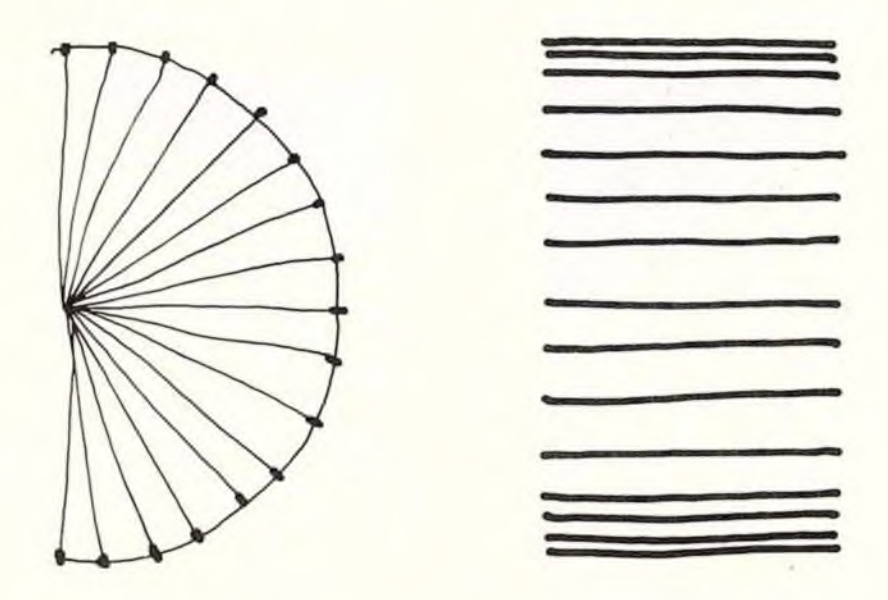
Orientación a la izquierda



El cambio de gradiente
que corresponde
a una esquina

El salto entre dos gradientes que corresponde a un borde.

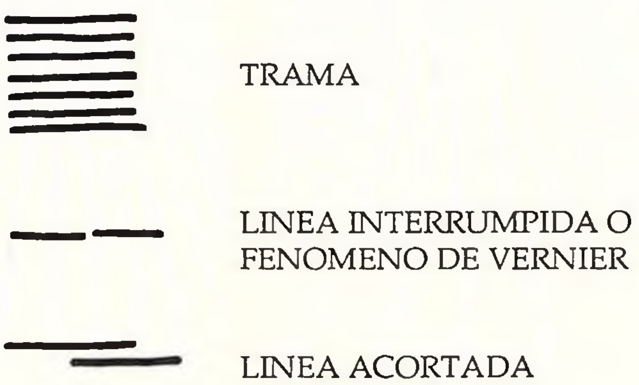




Gradiente de una superficie curva.

✔ **La línea**

Componentes y ordenamiento de la línea





LINEA INTERCALADA



LINEA INTERCALADA
CONVERGENTE
DIVERGENTE



LINEA DESFAZADA



LINEA ALTERNA

LINEA MULTIANGULAR

LINEA MIXTA

SINUOSOIDE

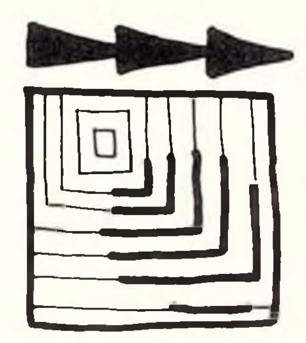
LINEA ENFATIZADA
ANGULAR

LINEA ENFATIZADA
CONTINUA sinuosoide



LINEA CONVERGENTE
multiangular

LINEA CONVERGENTE Y/0
DIVERGENTE



ISOMETRIA DE EXTENSION
ENFATIZADA (RECTAS)



ISOMETRIA DE EXTENSION
ENFATIZADA (CURVAS)

Hemos dicho que dependiendo de la satauración de la TRAMA encontramos diferentes tonos de grises.



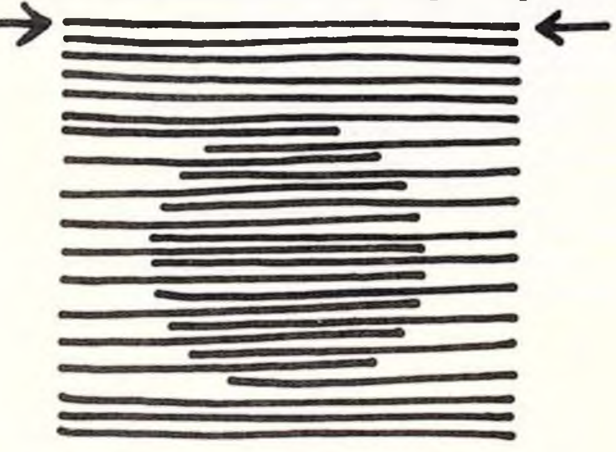
LINEA INTERRUMPIDA

Cuando en la TRAMA la línea se interrumpe y después se continúa tenemos lo que llamamos el fenómeno de VERNIER que denominan el mínimo percibible o mínimo perceptible; controlada esta pausa podemos generar una serie de fenómenos usuales.



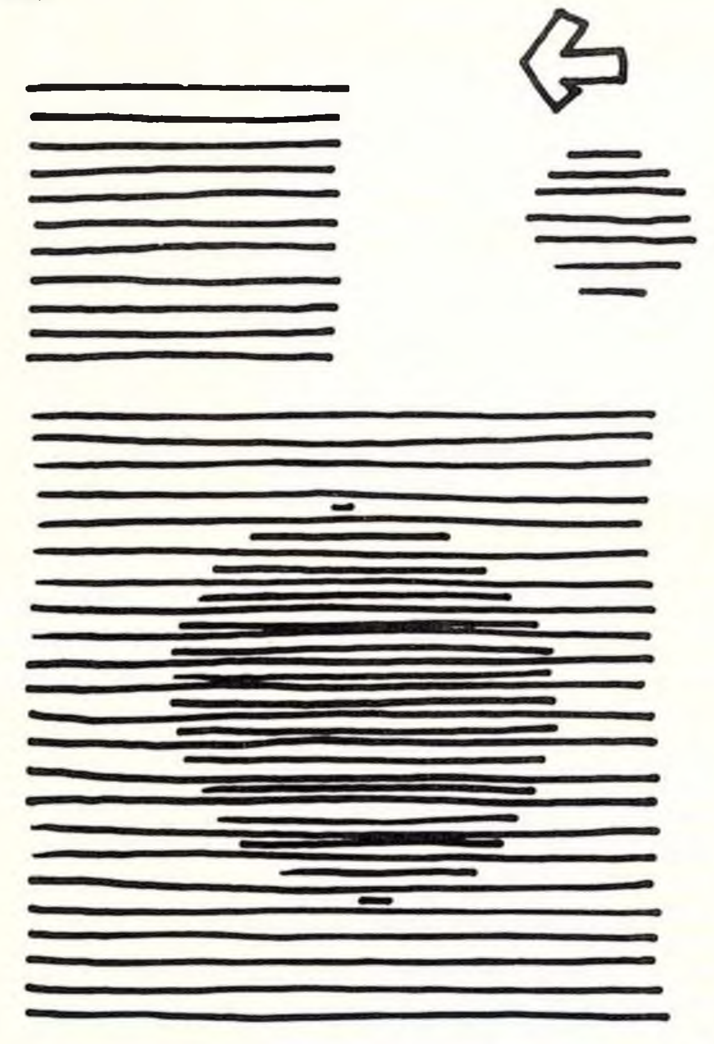
LINEA CORTADA

La línea acortada es un ordenamiento de la trama sobre el plano gráfico y controlando los acortamientos podemos crear figuras, (el acortamiento es alterno y produce mayor saturación en algunos puntos).



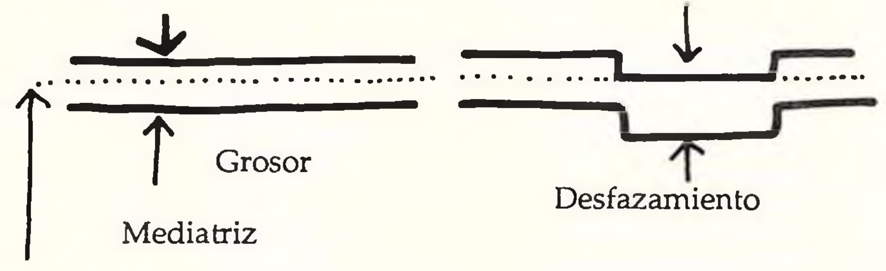
LINEA INTERCALADA

La línea intercalada es un ordenamiento de la trama y la superposición de otra con la figura o forma ya deseada en el espacio entre línea y línea (la saturación produce la figura).



LINEA DESFAZADA

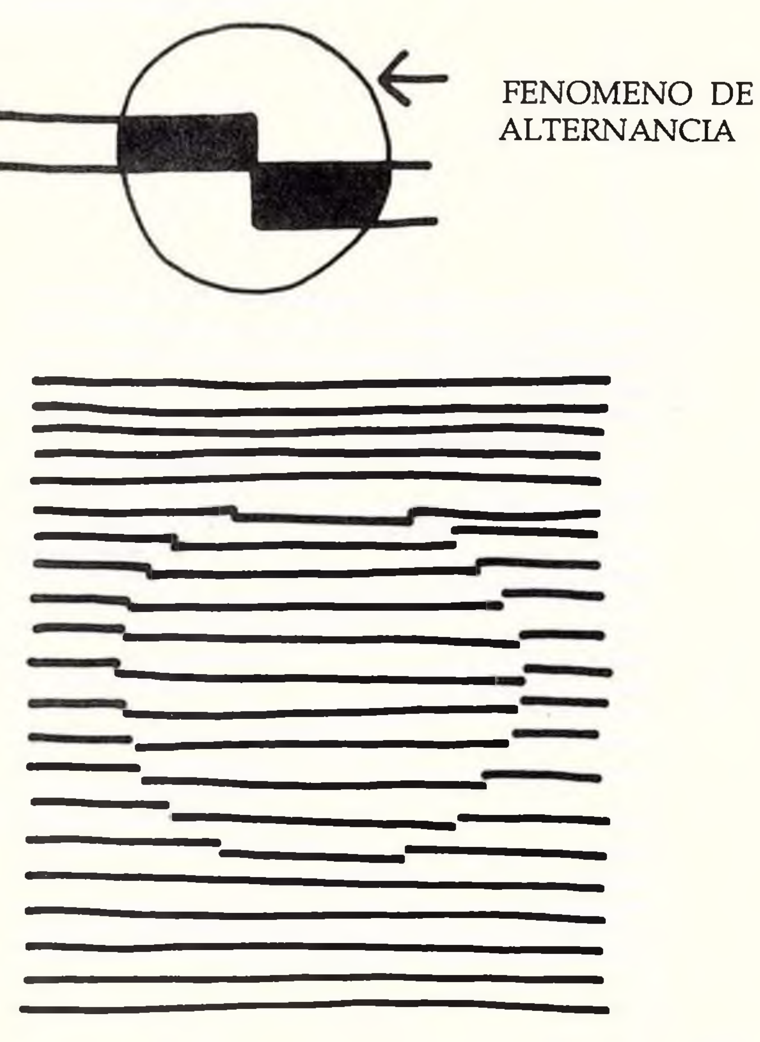
La línea desfazada es el ordenamiento de la trama sobre el ordenamiento de la trama sobre el plano gráfico y destrozando a la mediatriz de la línea el grosor que toca la figura deseada





LINEA ALTERNA

Es el ordenamiento de la trama sobre el plano gráfico y en donde, aparece el fenómeno de alternancia al cambiar de ubicación su recorrido que se desea acentuar paraproducir figuras.



LINEA MULTIANGULAR

Es el ordenamiento de la trama sobre el plano gráfico con relaciones de distintos grados de regularidad para crear figuras dependiendo de la refracción de la línea.



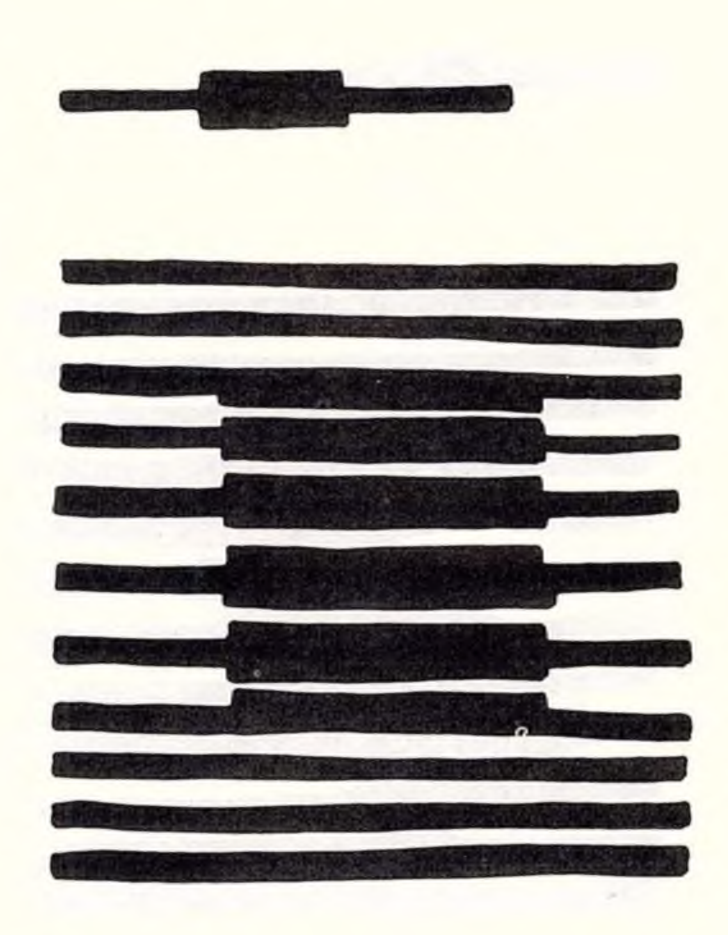
LINEA SINUOSOIDE

Es el ordenamiento de línea con características ondulatorias sin que exista ninguna parte recta dentro de su recorrido o longitud total; ordenando y controlando estas ondulaciones, podemos construir figuras, formas sensaciones visuales diversas.



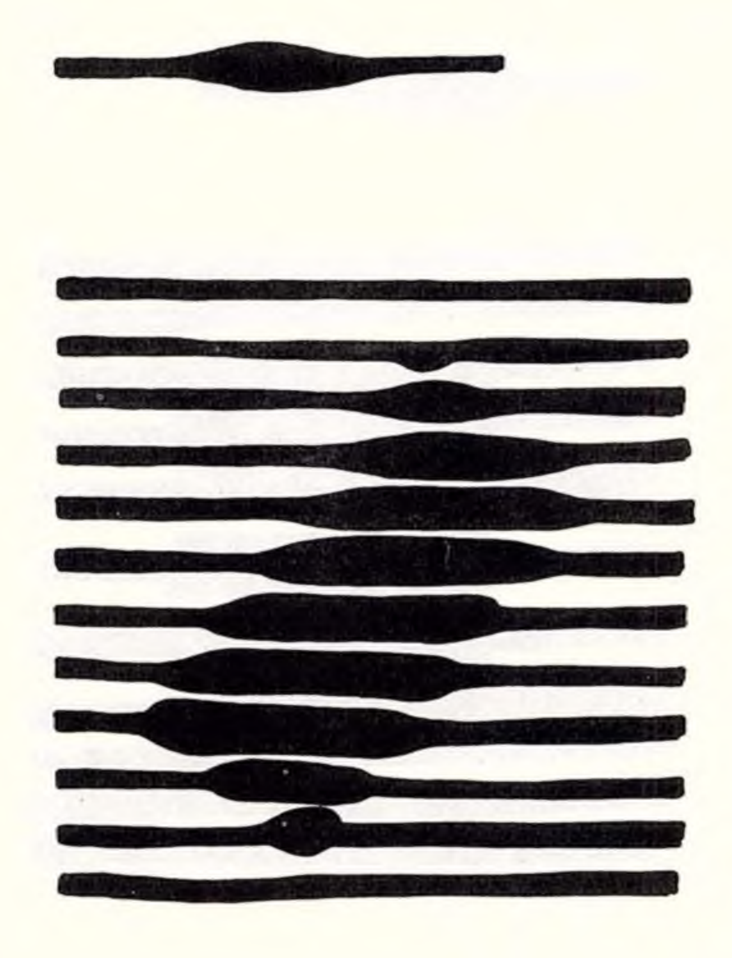
ENFATIZADA ANGULAR

Es el ordenamiento de la trama cuyas líneas que lo componen sufren engrosamientos y adelgasamientos en su recorrido, controlando dicho énfasis, podremos generar figuras formas efectos ópticos (y su énfasis es un ángulo de 90 grados).



ENFATIZADA CONTINUA

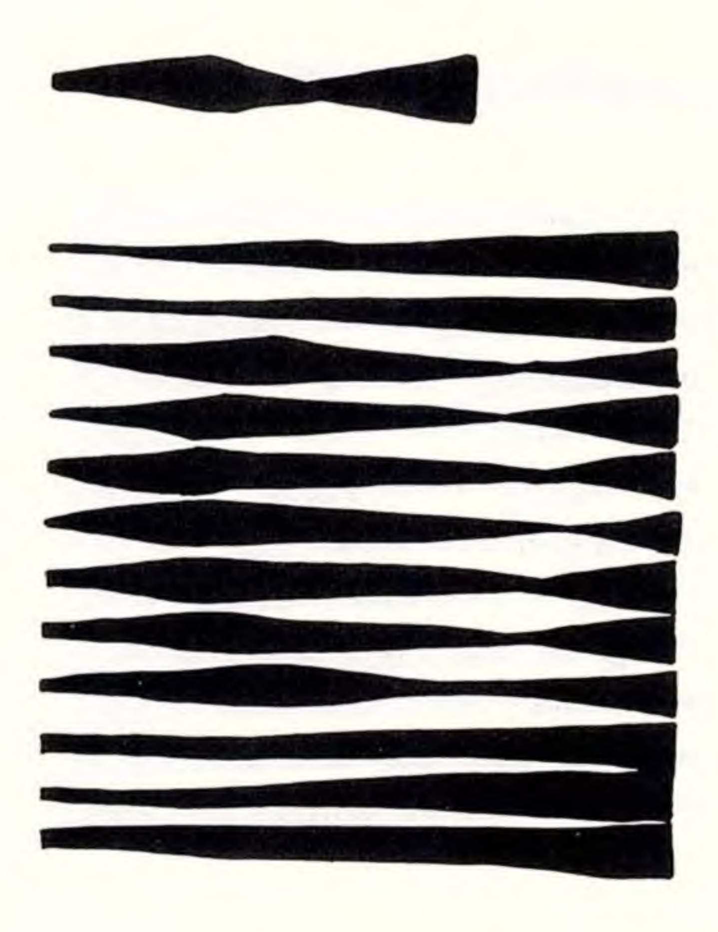
Es el ordenamiento de la trama cuyas líneas que la componen sufren engrosamientos y adelgasamientos en su recorrido; controlando este énfasis podemos generar formas, figuras, efectos ópticos, etc. (su énfasis es como un sinuosoide muy sutil o línea mixta).



ENFATIZADA CONVERGENTE

Es el ordenamiento de la trama cuyas líneas que la componen sufren engrosamientos y adelgasamientos en su recorrido, controlando dicho énfasis podemos producir formas, figuras, efectos ópticos, etc.

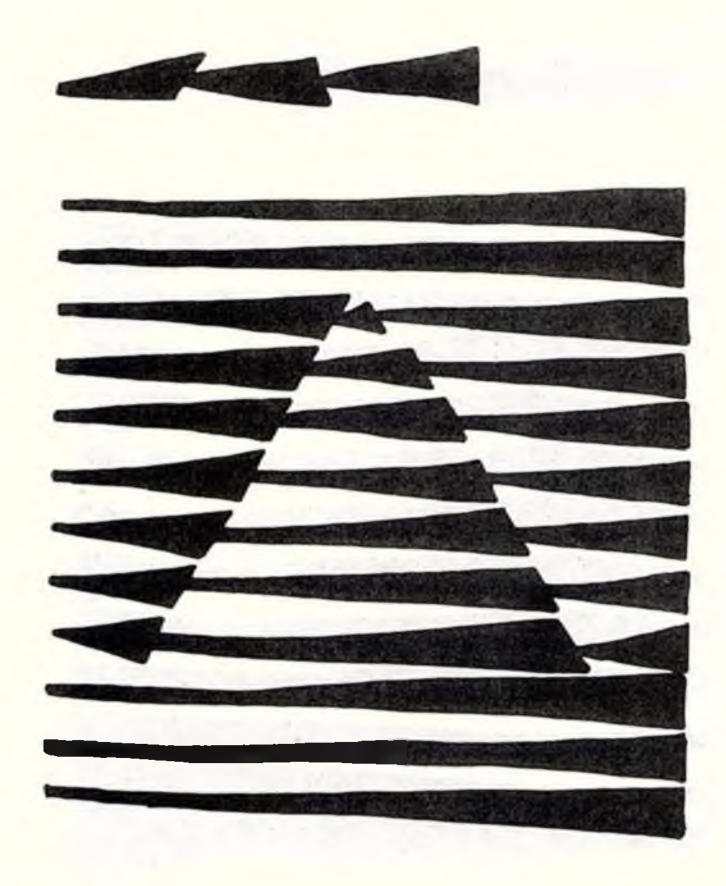
(El énfasis se da como una línea multiangular) produce luminosidad y opacidad.



CONVERGENTE / DIVERGENTE

Es el ordenamiento de la trama cuyas líneas que la componen sufren engrosamientos y adelgasamientos en su recorrido; controlando dicho énfasis podemos producir formas, figuras, efectos ópticos, etc.

(El énfasis se da como el nombre lo dice convergiendo o divergiendo y en relación a la periferia de la figura)



BIBLIOGRAFIA

- The thinkin eye
  Paul Klee
  Lund Humphries -London

- La percepción del mundo visual
  James Gibbson
  Ed. Infinito

- Psicología de la Gestalt
  Kurt Koffka
  Ed. Infinito

- Design and form
  Johannes Itten
  Ed. Thames and Hudson

- Léxico técnico de las artes plásticas
  Irene Crespi y Jorge Ferrario
  Eudeba

- El fenómeno del arte
  Herbert Franke
  Ed. UNAM

- El diseño industrial
  Bonsiepe
  Ed. Gustavo Gill

GEOMETRIA Y MORFOLOGIA

DORA GIORADANO BACARELLI
DIEGO JARAMILLO PAREDES

1.- INTRODUCCION

2.- CONTENIDOS TEMATICOS
2.1.- LA FIGURA
2.1.1.- ABSTRACCION GEOMETRICA Y CONCRECION MORFOLOGICA
2.1.2.- TIPOS MORFOLOGICOS

2.2.- CONJUNTOS DE FIGURAS
2.2.1.- ABSTRACCION SISTEMATICA
2.2.2.- CONCRECION MORFOLOGICA: RECORTE ESPECIFICO, COMPLEJIDAD Y SINTESIS.
2.2.3.- TIPOS DE CONJUNTOS

2.3.- EL COLOR
2.3.1.- SISTEMATICIDAD DEL COLOR
2.3.2.- INTERPRETACION MORFOLOGICA

2.4.- LA TEXTURA
2.4.1.- SISTEMA TEXTURANTE
2.4.2.- INTERPRETACION MORFOLOGICA.

3.- BIBLIOGRAFIA

✔ 1.-INTRODUCCION

Esta propuesta teórica es parte de una investigación más general sobre la morfología y su significación en el diseño.

El enfoque semiológico posibilita la relación con significados culturales, una problemática fundamental para la comprensión del diseño actual en nuestros países.

Es un estudio que pretende cambiar la conceptualización de la forma en el diseño, desmitificando la concepción racionalista.

El campo u objeto de estudio que abordaremos en este trabajo se inscribe en lo que podríamos llamar "lenguaje" del diseño y se circunscribe a su gramática formal, como una de las problemáticas más polemizantes en el diseño.

La morfología es el estudio de las formas y cada momento histórico tuvo su correlato en este campo, como expresión cultural de una época.

La tecnología y la función son condicionantes o determinantes válidos pero no constituyen una dialéctica constante y neutra sino que el concepto mismo de forma va orientando la dialéctica preferencial.

El funcionalismo determinó una tipología formal derivada de la producción industrial y de una optimización funcional. El contexto cultural se manifestaba en significados neutros y universales para un diseño reducido en signos y generalizador en fórmulas estéticas.

Hoy recuperamos el concepto de patrimonio cultural localista y el estudio de las formas se orienta en sentido

inverso a la neutralidad funcionalista y tecnicista, centrándose en los significados culturales como tema ineludible en la problemática comunicacional de las formas.

El diseño siempre gira en torno al concepto de forma y en él se sintetiza la ideología de una época o de una determinada localización cultural; el diseño es un hecho comunicacional por excelencia. Estamos en la actitud de rescate cultural y el concepto de forma no se aleja de la tecnología o la función sino que soslaya el condicionamiento neutro e inexorable para revertir criterios modernistas y profundizar desde otro punto de partida.

El enfoque se define en la significación de las formas para cada ámbito cultural y por lo tanto, cambia la lógica del diseño en base a una morfología de interpretación diferenciada.

Los instrumentos teóricos tiene un rol en el diseño y son utilizados en la operatoria. El sentido está, precisamente en los modos de interpretación morfológica sobre entidades neutras, abstractas o geométricas. La intencionalidad va antes y más allá de una instrumentación teórica: antes, porque es una instancia previa, ideológica y programática y más allá porque cada instrumento teórico es matriz generadora de múltiples interpretaciones morfológicas.

El diseño es un lenguaje y, por lo tanto, es un hecho social e histórico y sus productos se validan en función de la "portación de sentido". No es casual, obviamente, que a lo largo de la historia, las transformaciones en el campo del diseño fueran simultáneas e interactuantes con cambios en el orden social y corrientes de pensamiento.

La morfología puede ser entendida como el estudio de los modos en que una cultura concreta, entiende y organiza las formas. Esos modos se expresan en objetos, en usos, en registros gráficos y, en general, en todos los

aspectos en que se involucra a la forma.

Las diferentes interpretaciones sobre la geometría permiten reiterar elementos o entidades a través de la historia, expresivamente diferenciados.

Podríamos decir que hay tres factores que interactúan en la forma y son ineludibles: las cualidades físicas y disposición en el espacio, los instrumentos que la generan y el contexto cultural que da el "sentido".

La disposición física es el sustento material que posibilita su concreción, es decir su existencia real.

El instrumento la genera, potencia y a la vez limita las posibilidades en el diseño y la producción.

Sólo el análisis de los modos específicos de interacción entre los tres factores de la forma, permite entenderla a través de la historia y revela su calidad de producto cultural.

El diseño deberá entenderse como una práctica que sintetiza el plano de lo científico y lo creativo, en una propuesta "con sentido".

Muchas veces se habla de ideología del diseño; es decir, de orientación o tendencia hacia determinadas formas o, más bien tipologías formales. Pero lo importante no es definir una ideología rotulada según tal o cual tendencia; sino comprender la significación de una operatoria en el diseño, más allá de modelos preestablecidos.

Es necesario encarar en la enseñanza una lógica del diseño, para racionalizar la operatoria y la significación para potenciar la generación de imágenes comprometidas con el contexto.

La operatoria atiende a los desarrollos teóricos que

proveen al diseñador de criterios racionales en cuanto a instrumentos, para analizar y generar formas.

La significación plantea una forma de valoración en el amplio espectro de posibilidades que generan los instrumentos teóricos.

Aceptado este principio, comprobaremos que cada cultura y cada cambio cualitativo en la historia del diseño plantea diferentes ejes semánticos que dan características propias a sus diseños.

Si bien las dialécticas no son universales ni atemporales, hay ciertos pares que son inherentes al diseño y que permiten entender su sentido y afrontar la problemática del contexto cultural: las relaciones forma-organización, constancia-variedad, forma-función, forma-tecnología, dan sentido a un diseño, sea cual fuere la exigencia programática.

Reiteramos el concepto de significación como nivel determinante en la concreción de un lenguaje para el diseño. La forma no es una entidad abstracta o geométrica, sino que se diseña en conjunción con su materialidad, función y expresión. Ninguno de estos aspectos es prioritario. Son ejes de significación a mencionarse en el diseño al conjugarse con la forma y su geometría. Los conocimientos tecnológicos son válidos en el diseño si se entiende su relación con la forma. Igualmente la funcionalidad está emparentada con la forma, condicionándose mutuamente.

El diseñador debe operar con formas, concretarlas materialmente para responder a una función como requerimiento para el usuario. Su aporte en el plano de la significación trascenderá la operatividad e instrumentalidad técnico-científica.

Sólo conociendo los modos operativos y atendiendo al

plano de la significación se llegará a aportes válidos con definición propia en esta profesión y se podrá entender su sentido histórico.

Luego de lo señalado cabe precisar que, debido tanto al enfoque con el que estamos abordando esta temática como por el público al que está dirigido el documento, no es nuestro interés desarrollar aquí instrumentos teóricos sino profundizar en el campo de las interpretaciones morfológicas como el ámbito justo para la validación del diseño. Partimos de la consideración que el lector interesado en este libro posee una formación previa y conoce los diversos instrumentos de operación, por lo que pensamos que el aporte puede estar en el desarrollo del campo significativo, normalmente ausente en los documentos sobre diseño.

El desarrollo de este trabajo se circunscribe al campo gráfico por razones circunstanciales.

La propuesta teórica es abarcante de otras problemáticas del diseño (arquitectónico y de objetos) cuyos desarrollos han sido realizados por los autores de este capítulo.

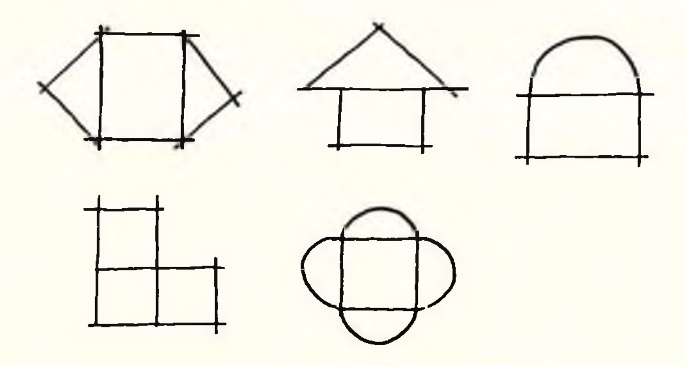
✔ 2.- CONTENIDOS TEMATICOS

2.1.- La Figura

2.1.1.- Abstracción geométrica y concreción morfológica

La geometría plantea un amplio espectro de alternativas en cuanto a figuras, cuya delimitación parte del concepto de "polígono" como sucesión ordenada en el número de lados que definen un área.

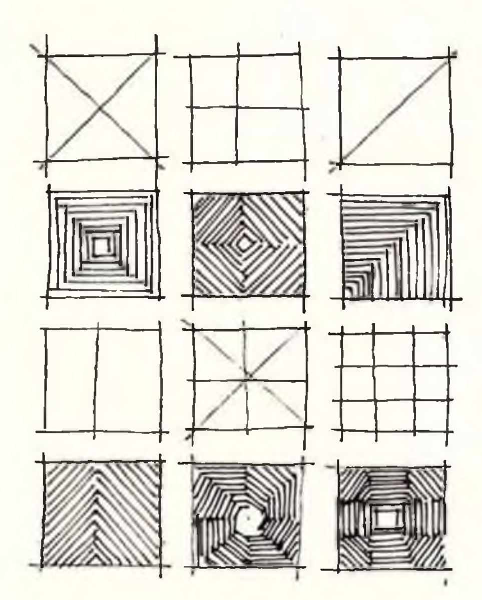
El espectro se amplía con la posibilidad de combinar polígonos, definiendo figuras más complejas pero comprensibles en su geometría y con el mismo grado de unidad como figura no compuesta por partes.



Tales configuraciones (simples y complejas) pertenecen al campo de la abstracción geométrica y sólo llegan a definirse como "formas" cuando se manifiestan en una interpretación morfológica como decisión de diseño. Cada figura, regular o semirregular, lleva implícita una estructuración geométrica planteada en términos de medianas, diagonales, ejes de simetría, etc. Para interpretar morfológicamente esa figura es necesario definir

previamente una estructura entre todas las posibles.

La matriz geométrica (figura y estructura) es condición necesaria para la interpretación morfológica.



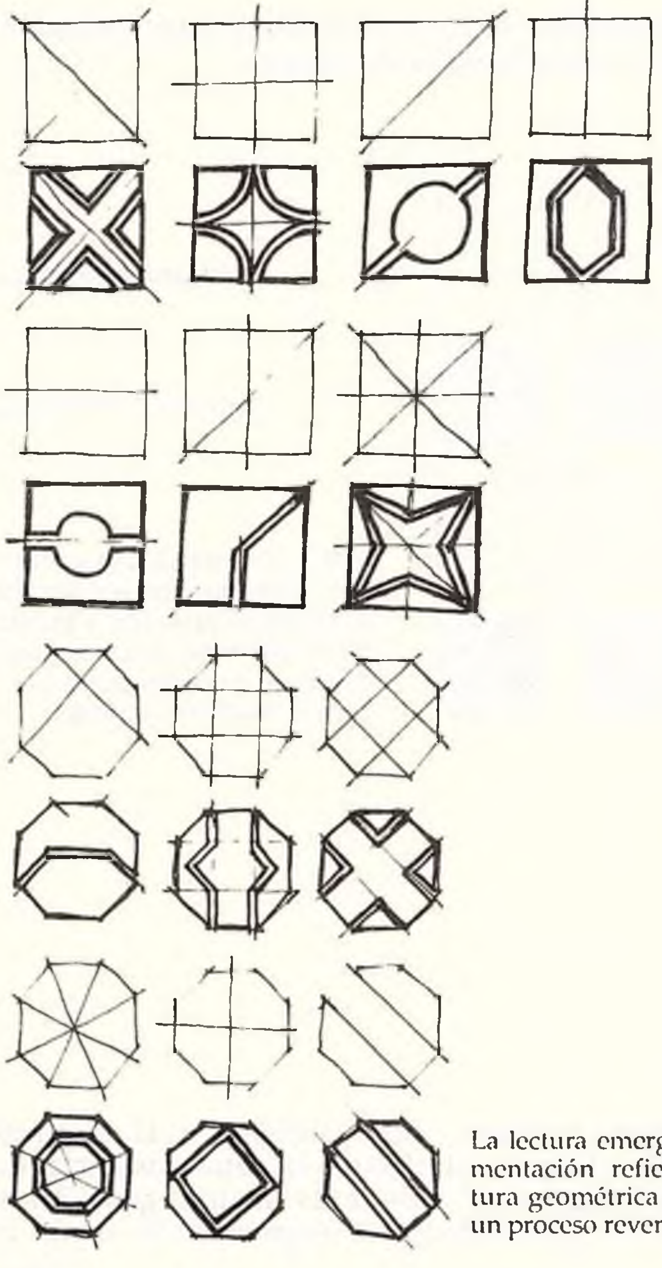
Matriz geométrica

Concreción morfológica

Modos de concreción morfológica relacionados unívocamente a la estructura geométrica puesta en consideración. Todos son cuadrados en su delimitación pero la interpretación es variable.

Si la intención de diseño fuera dirigida a la segmentación de una figura, estaríamos en otra instancia de decisión morfológica en base a la matriz geométrica: variantes en las posibilidades de segmentación según la

estructura geométrica puesta en juego.



La lectura emergente de la segmentación refiere a la estructura geométrica de la figura, en un proceso reversible.

Si la intención de diseño fuera dirigida a la transformación de una figura estaríamos en una problemática más compleja en la relación geometría-morfología.

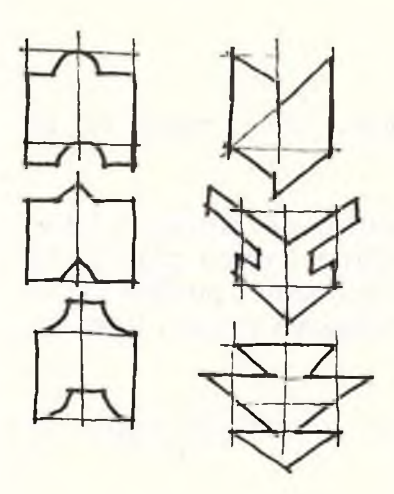
En el campo estrictamente geométrico es necesario definir criterios de transformación para potenciar y a la vez limitar las posibilidades.

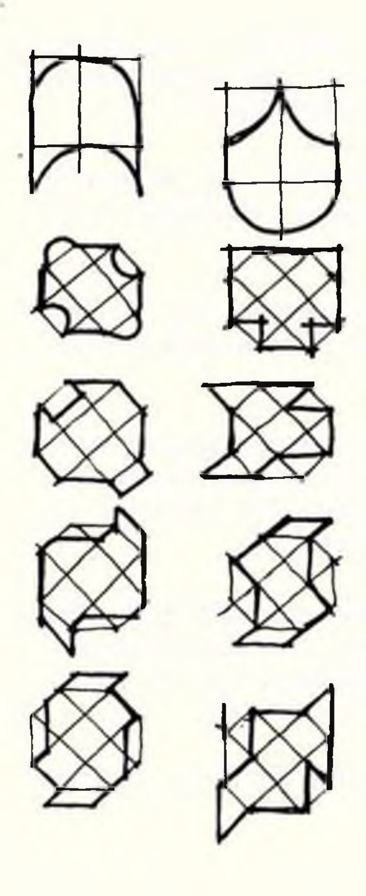
Esos criterios sistematizan la producción de nuevas figuras como mecanismo teórico en el concepto y práctico en la operatoria geométrica.

Para validar esas propuestas de transformación, como productos afines a la figura origen, es necesario recurrir a términos morfológicos de interpretación: pautas de relación significativa entre una y otra entidad.

Si los criterior geométricos de transformación permitieron generar nuevas configuraciones, la validez morfológica estará en los rasgos de constancia con la figura origen: referencia al polígono y estructura matriz.

Esa selección morfológica define una clase de figuras, constituyendo una tipología.



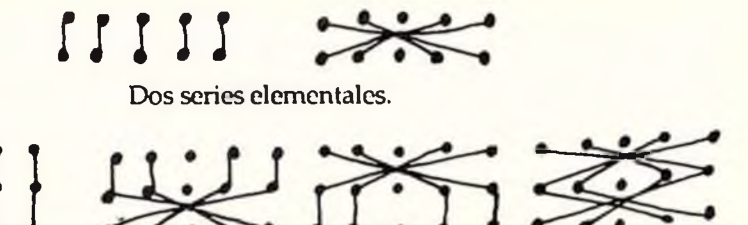


Transformación operatoria: adición y sustracción simultáneas, a partir de una figura estructurada geométricamente.
Selección morfológica en base a criterios de significación tipológica (columna izquierda).

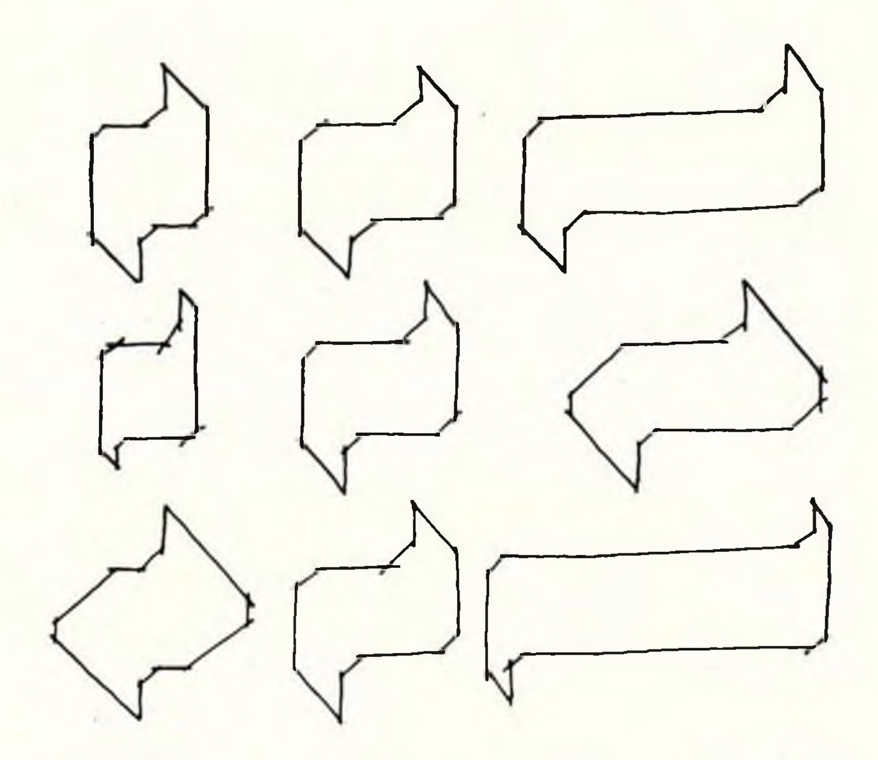
Otra alternativa de transformación de figuras es la "seriación".

La serie es un desarrollo sistemático de variación continua de una figura. El mecanismo teórico plantea la ilimitación de la serie matemáticamente posible y la variación por ley geométrica o aritmética de una figura a otra.

La serie puede ser elemental o combinada según el grado de transformación deseable.

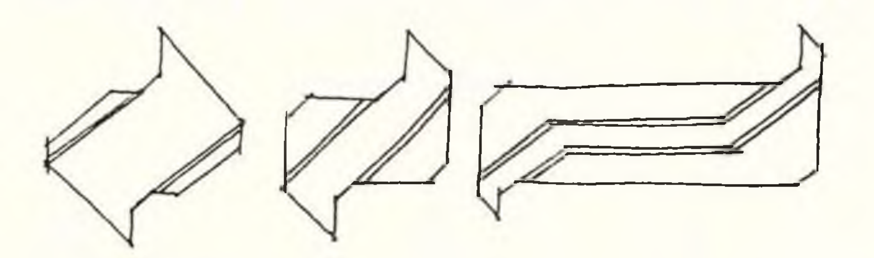

Dos series elementales.

Tres series elementales.



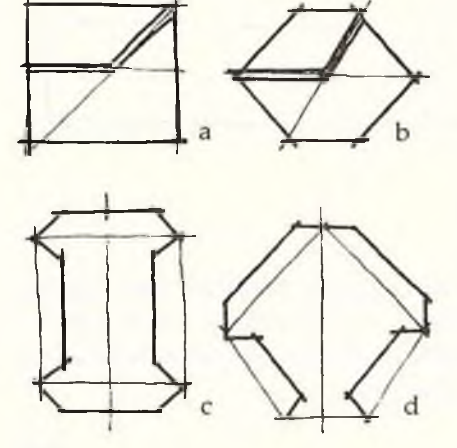
Los criterios de selección morfológica señalan las figuras cualitativamente diferenciadas en la serie. La transformación pautada por el sistema asegura la pertenencia de todas las figuras a la misma tipología.

Las particiones internas surgidas de cada estructuración geométrica en la figura origen son posibles en toda la serie pero, en lo morfológico, sólo cobran sentido aquéllas que no desvirtúan la proporción dimensional entre segmentos.



2.1.2.- Tipos morfológicos.

Es indudable que las posibilidades generativas a partir de un simple polígono de la geometría son ilimitadas. Sin embargo el concepto de tipología remite a los rasgos de afinidad morfológica. Se trata de significar unidad en la variedad. Los límites tipológicos se plantean en términos de significación: las figuras afines pueden surgir de configuraciones geométricas diferentes con interpretación morfológica similar.



La pertenencia a una misma tipología en ambos casos estaría por rasgos de constancia en la estructura geométrica de ambas figuras y por el criterio morfológico de segmentación en el primer caso (fig. a y b) y por criterios significativos en la transformación en el segundo caso (fig. c y d).

2.2. Conjuntos de figuras.

2.2.1 Abstracción sistemática.

El desarrollo teórico de este capítulo plantea como tema la organización de figuras.

El concepto de organización está relacionado directamente con el de sistema. Todo sistema presupone unidades y reglas como operatoria que, intencionalmente, serán más o menos explícitas según la significación puesta en juego en el diseño.

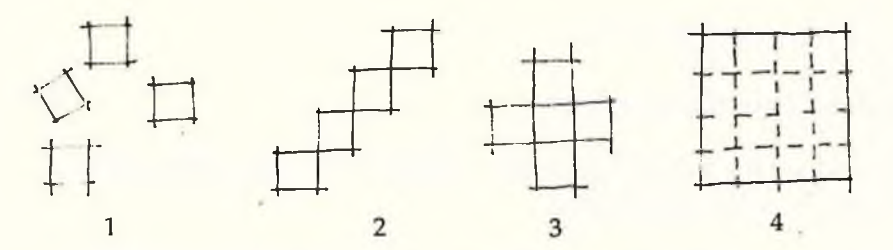
La "organización" propiamente dicha sería un producto como expresión del sistema en el aspecto significativo y su límites físicos se regirán por criterios de recorte abierto, indicativo de la sistematicidad en cuanto a unidades y reglas generadoras.

El "conjunto" organizado sería entonces un producto concluso del sistema en el aspecto significativo y sus características lo independizan del sistema generador para significar una totalidad estructurada y conclusa que menciona el sistema pero no se agota en él.

La forma tiene siempre una organización implícita o, mejor dicho varias, según la interpretación de su estructura geométrica. Lo que sucede en este caso es que la totalidad constituye la lectura dominante y no hay mención de partes constitutivas.

En las organizaciones la lectura dominante está propuesta en las parte y los criterios de contactación entre ellas.

El conjunto organizado puede entenderse como síntesis significativa entre ambos extremos: forma y organización.



1. Agrupamiento: ordenamiento asistemático.
Productos del sistema:
2. Organización (muestra del sistema).
3. Conjunto (producto concluso).
4. Forma.

En todos los casos mencionados hay una estructura geométrica como orden que anticipa una propuesta de diseño. En la forma es la estructura de ordenamiento interno y en la organización es un sistema de ejes direccionales y modulación según el tipo de organización planteado.

Las reglas de organización de la unidades podrán ser laxas o rígidas. Las reglas laxas plantean alternativas en la posición relativa de las unidades (por ej. los principios de contactación) y las rígidas determinan unívocamente la posición de las unidades (por ej. las simetrías y las tramas).

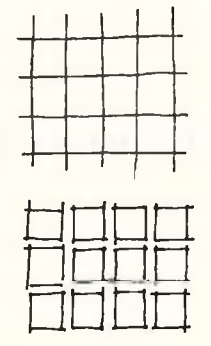
A manera de ejemplo desarrollaremos a continuación, mallas o tramas, como uno de los sistemas para la generación de conjuntos de figuras.

Mallas o tramas

El concepto de trama o malla plantea la partición sistemática de un ente geométrico, limitada en una figura e ilimitada en el espacio bi o tridimensional. El desarrollo

que aquí realizamos, lo hacemos ejemplificando el plano, pero lo señalado es igualmente aplicable al ámbito tridimensional.

La trama implica un ordenamiento abstracto de módulos, pero su interpretación para el diseño tiene dos alternativas:



Un sistema de líneas en el plano o en el espacio tridimensional que compartimentan generando células virtuales.

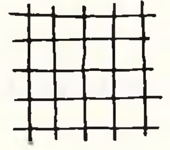
Un sistema simétrico por ordenamiento de motivos planos o volumétricos, según el ente sobre el cual se desarrollan.

En ambos casos las tramas constituyen un sistema modular abstracto que tiene como características generales la ilimitación y la repetición con variantes posibles en el ritmo.

Clasificación de las tramas.-

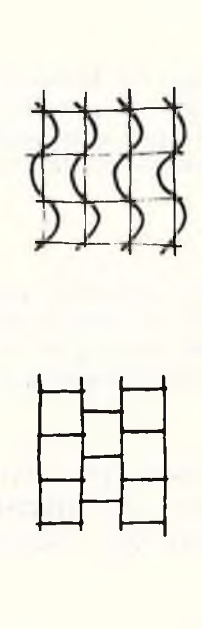
Para clasificar las tramas debemos, necesariamente, aludir a su interpretación:

a) Clasificación en función de la transformación de la trama:



a.1.- Trama básica: Trama en su más simple expresión, como el primer resultado de la repetición de un motivo o del sistema de líneas

a.2.- Trama transformada: Resultante de la aplicación de operaciones sobre la trama básica.
Las operaciones de transformación son las siguientes, debiendo aclararse que se puede operar con más de una de ellas sobre una misma trama básica:



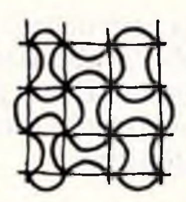
a.2.1.- Por alteración de las líneas.

a.2.2.- Por desplazamiento de motivos, o discontinuidad de los nudos (desplazamiento de bandas alternadas).

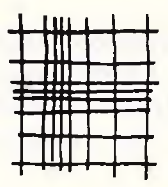


a.2.3.- Por partición de motivos.

a.2.4.- Por asociación de motivos.

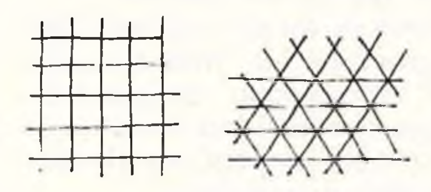


a.2.5.- Por adición y sustracción.

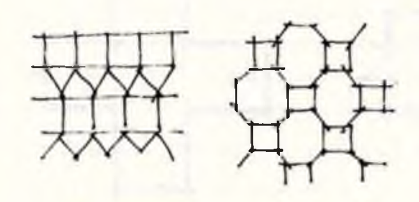


a.2.6.- Por homeometría.

b) Clasificación en función del número de motivos reiterados en la trama.



b.1.- Tramas unitarias: Un solo elemento satura el espacio por repetición en las dos direcciones.



b.2.- Tramas binarias: Dos elementos saturan el espacio por repetición en las dos direcciones.

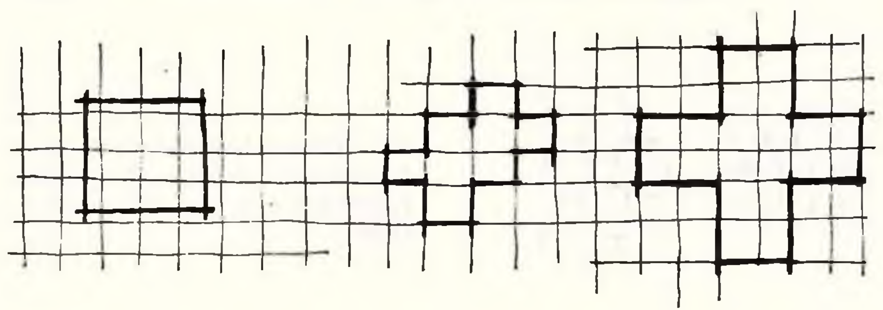
El desarrollo realizado corresponde a la estructuración geométrica de las tramas. El diseño deberá abordar la elaboración morfólógica a partir de esas matrices geométricas y llegar a una propuesta de concreción formal con todas las implicaciones en el plano significativo.

2.2.2.- Concreción morfológica: recorte específico. Complejidad y síntesis.

Dijimos que el sistema es el instrumento teórico generador de una organización de figuras. La morfología, en la interpretación del sistema (geométrico) aborda varias instancias de decisión frente a las múltiples posibilidades de interpretación.

La primera instancia es la del recorte específico, como muestra o producto concluso del sistema.

Las posibilidades son:
1) el recorte arbitrario sin coincidencia con las líneas definidas en el sistema.
2) el recorte sistemático coincidiendo con las líneas definidas en el sistema pero sin intención de trascender la "muestra" como expresión confirmatoria del sistema.
3) el recorte como definición de un sector del sistema trascendiendo en autonomía con respecto a la "muestra". Es el caso de "producto concluso" del sistema: conjunto de figuras que tienden a constituir una entidad conclusa y cerrada, y la mención del sistema dependerá de las siguientes instancias de interpretación morfológica.



La segunda instancia es la de asociaciones y contrastes, seleccionando elementos constitutivos del recorte.

Las relaciones significativas, tales como: totalidad -partes; complejidad - síntesis; sistema - producto son las que definen criterios significativos para esta instancia morfológica.

La determinación gráfica por color o textura completará la secuencia de interpretaciones morfológicas a partir de la matriz sistemática.

2.2.3 Tipos de conjuntos

Los sistemas generadores no son de por sí, determinates del "tipo".

Nuevamente la morfología define los rasgos que determinan afinidades tipológicas entre conjuntos.

Los rasgos de afinidad o pertenencia tipológica entre conjuntos de figuras se plantean en términos de caracterización morfológica:

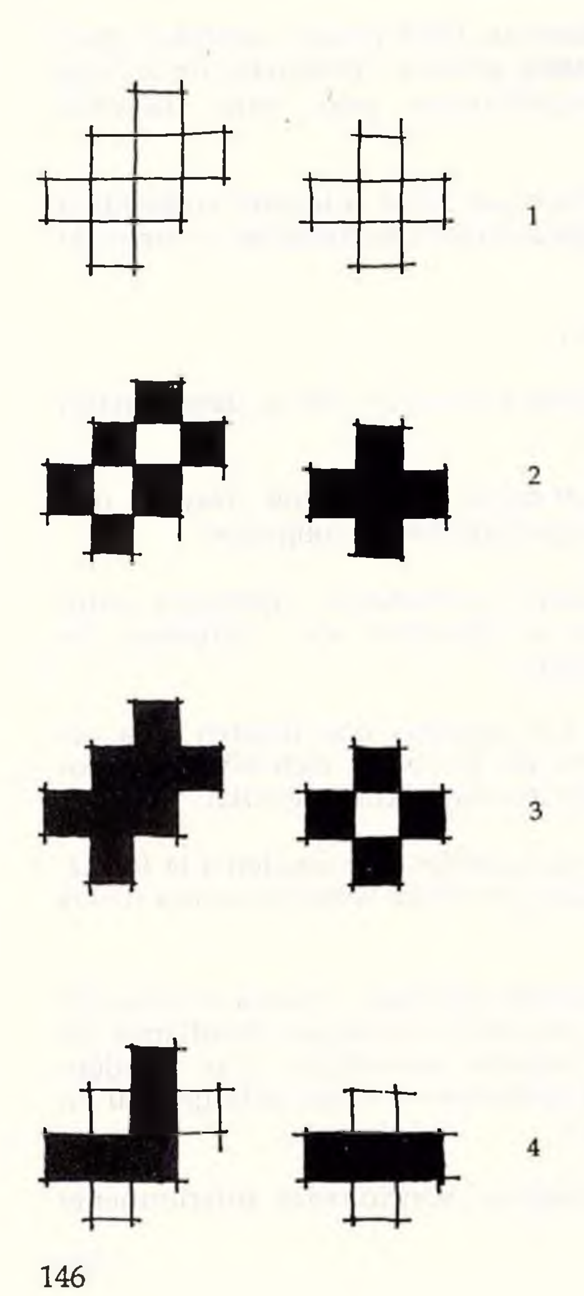
Conjuntos abiertos: son aquéllos que tienden a la organización. La lectura de partes o elementos componentes prevalece sobre la lectura del conjunto total.

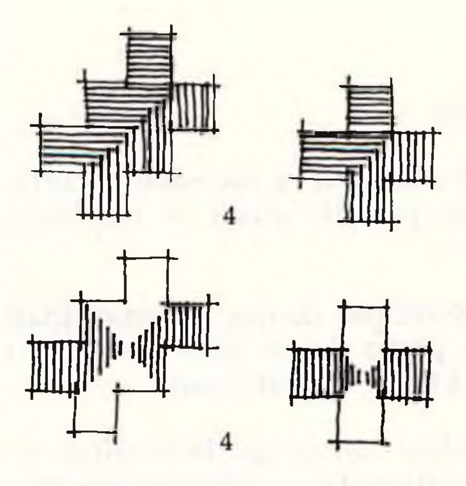
Conjuntos cerrados: son aquéllos que tienden a la forma. La lectura de la totalidad prevalece sobre la lectura de las partes.

Es obvio que si la relación totalidad - partes se toma en sentido dialéctico existirá la mención simultánea de ambos extremos en la validez morfológica. Las "Tendencias" a los extremos determinan el rasgo más general en la clasificación tipológica.

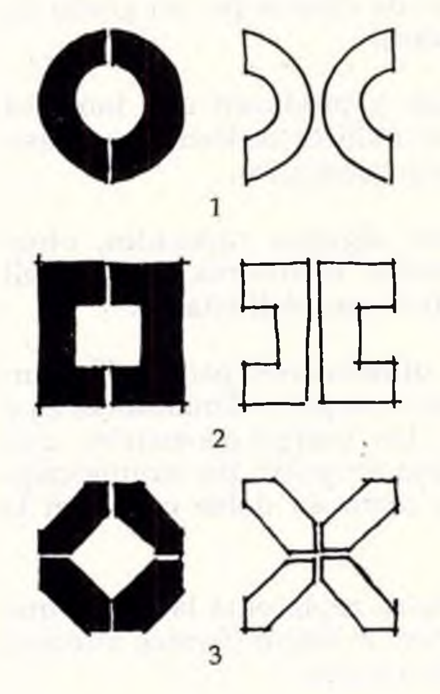
Las instancias morfológicas mencionadas anteriormente

definen o acentúan la pertenencia a tipologías de conjuntos, más precisamente.





Recorte y determinación gráfica.
fig. 1 Conjunto abierto (organización).
Conjunto cerrado (forma).
fig. 2 Confirmación gráfica del tipo de conjuntos.
fig. 3 Tendencia opuesta a la identidad del conjunto.
fig. 4 Tendencia a unificar un rasgo tipológico por asociación y contrastes en una nueva interpretación morfológica.



1.Motivo idéntico eje de reflexión variable con respecto al motivo.

2.Motivo idéntico eje de reflexión variable, con respecto al motivo.

3.Centro de giro variable.

Los conjuntos negros son tipologías afines por la trascendencia de la figura central vacía generada por el mismo conjunto.
Los conjuntos blancos no tienen un rasgo tipológico muy definido

2.3 El color

2.3.1.- Sistematicidad del color

Para operar con el color en el diseño es necesario recurrir a una sistematización que permita elegir y combinar conciente e intencionalmente.

Las clasificaciones son el principio de esa sistematicidad requerida y se plantean a partir de las tres variables o dimensiones de color: tinte, valor y cromaticidad.

El tinte define clases de colores en su grado máximo de pureza y clasifica por "nominación": rojos-verdes-amarillos-azules, etc.

El valor define clases de colores por su grado de luminosidad: claros-medios-obscuros.

La cromaticidad define clases de colores por su grado de pureza en las mezclas con neutros.

Las tres variables interactúan y producen una inmensa cantidad de posibilidades de matices ordenados y clasificados en un cuerpo con criterio sistemático.

Hay varios sistema de color, algunos superados, otros vigentes. Aquí desarrollaremos el sistema de Munsell por ser uno de los más operativos para el diseñador.

Aceptando tres variables o dimensiones para definir un color, es posible construir un cuerpo tridimensional que contenga todos los colores. Ese cuerpo geométrico, que para Munsell, tiene una forma irregular, fue simplificado por Ostwald hasta definirlo como un doble cono con la base en común.

El eje de esa figura volumétrica representa la escala que va del blanco (vértice superior) al negro (vértice inferior) con toda la escala de grises intermedios.

En la arista circular están ubicados todos los colores en su máximo grado de pureza, es decir los tintes.

Cada matiz, según su ubicación en el volumen, tendrá tres coordenadas: una vertical, correspondiente al valor, otra horizontal, correspondiente a la cromaticidad y otra en el círculo máximo correspondiente al tinte.

Los tres tipos de corte planteados por Munsell definen las llamadas cartas de colores. Cada tipo de corte se realiza sobre la base de constante y variables con respecto a las dimensiones del color.

Por consiguiente habrá tres tipos de corte: secciones planas triangulares verticales que contienen el eje, secciones planas circulares horizontales perpendiculares al eje y secciones cilíndricas concéntricas con el eje.

El primer tipo de corte genera un haz de planos en correspondencia con cada tinte del círculo máximo.

El segundo tipo de corte genera un conjunto de planos paralelos en correspondencia con cada gris de la escala de luminosidad.

El tercer tipo de corte genera una serie de superficies cilíndricas (desarrollables) en correspondencia con la escala de cromaticidades.

Según este ordenamiento, cada sección determina una constante y dos variables para el conjunto de matices que contiene.

Los triángulos (corte vertical) definen al tinte como constante.

Los círculos (corte horizontal) definen al valor como constante.

Los rectángulos (corte cilíndrico) definen a la cromaticidad como constante.

Esta simplificación geométrica permite entender y construir el sistema en su nivel de abstracción. El planteo de Munsell lleva, en la realidad, a un sólido o cuerpo de color mucho más irregular porque cada tinte puro tienen un grado de luminosidad y cromaticidad diferente anulando toda posibilidad de ubicarlos en un círculo ideal en correspondencia con la mitad del eje.

Una vez comprendido el ordenamiento sistemático del color, la problemática del diseñador consiste en intencionar la selección en base a criterios de validez general y la propia sensibilidad adquirida en la observación reflexiva.

Los criterios de validez que proponemos se basan en el principio de constancia y variedad manifestado a través de oposiciones y equivalencias o afinidades.

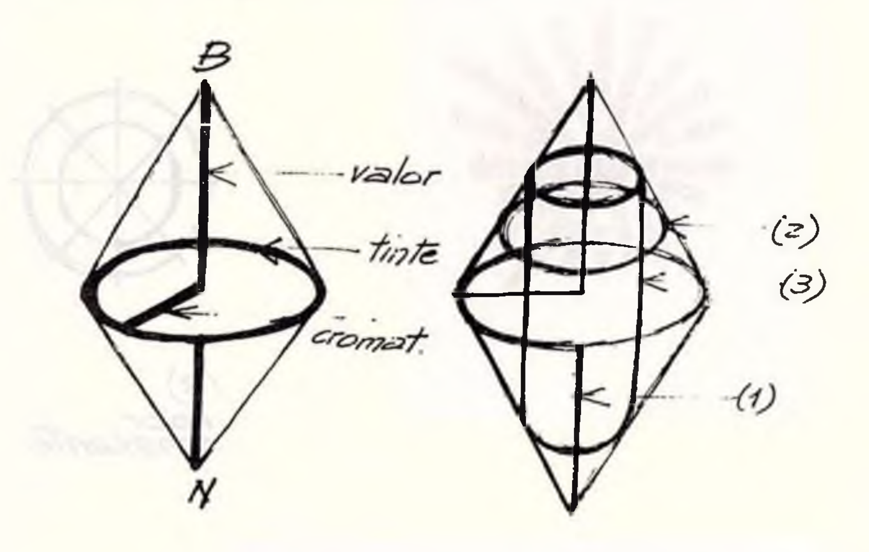
Operando con las cartas de colores que el sistema provee, resulta posible la elección.

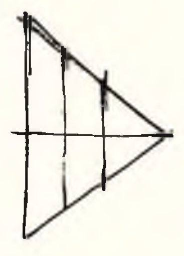
Si se elige un tinte determinado o dos tintes afines se buscará la oposición en las otras dos variables definiendo distancias apreciables en sentido vertical y/o horizontal para la elección de matices en las cartas correspondientes a esos tintes.

Si se eligen tintes opuestos en el círculo cromático (máxima oposición en tintes), el criterio será buscar afinidad en las otras variables o por lo menos en una de ellas.

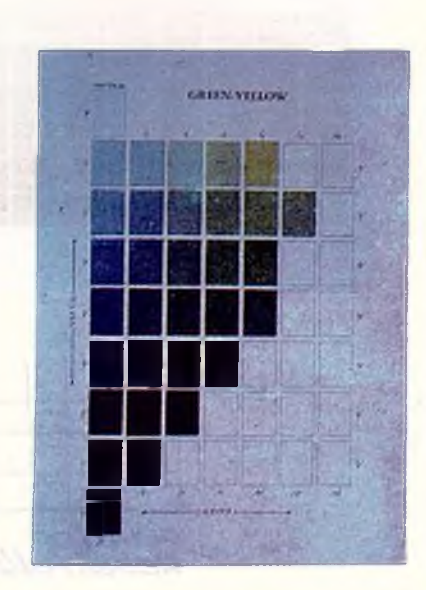
Obviamente ésto es muy general y a modo de ejemplo, dada la inmensa cantidad de matices que pueden lograrse con el sistema en cada escala, es necesario plantear alternativas y decidir en función de cada propuesta de diseño específica porque hay otros factores en el diseño que condicionan el color y que, en última

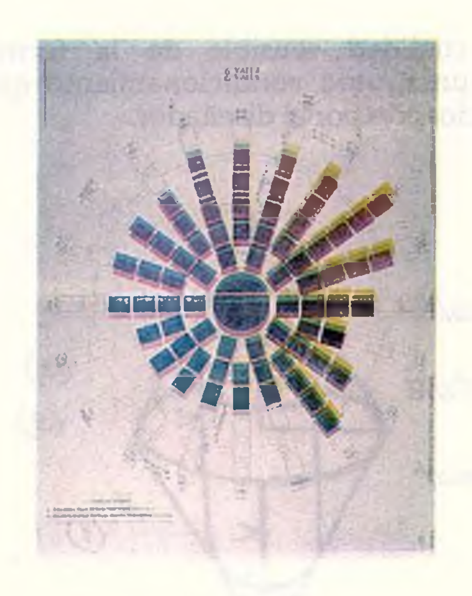
instancia, éste, como cualidad sensible de la forma, interactúa con ella en un mutuo condicionamiento que deberá ser siempre intencionado por el diseñador.





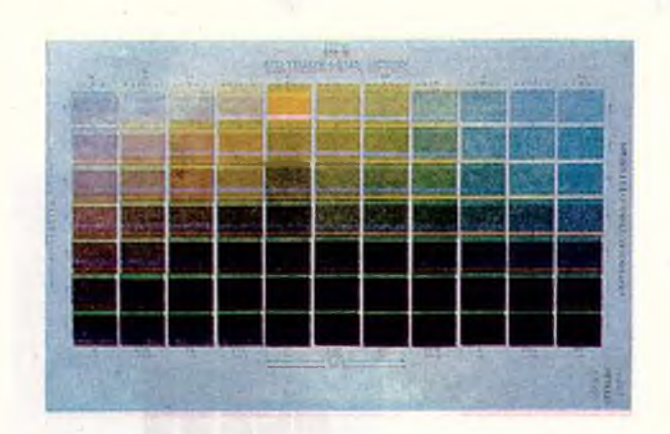
(1)
tinte constante

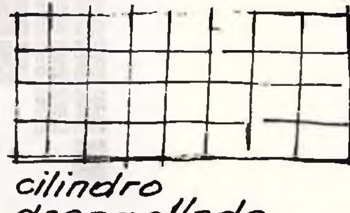






(2)
valor
constante





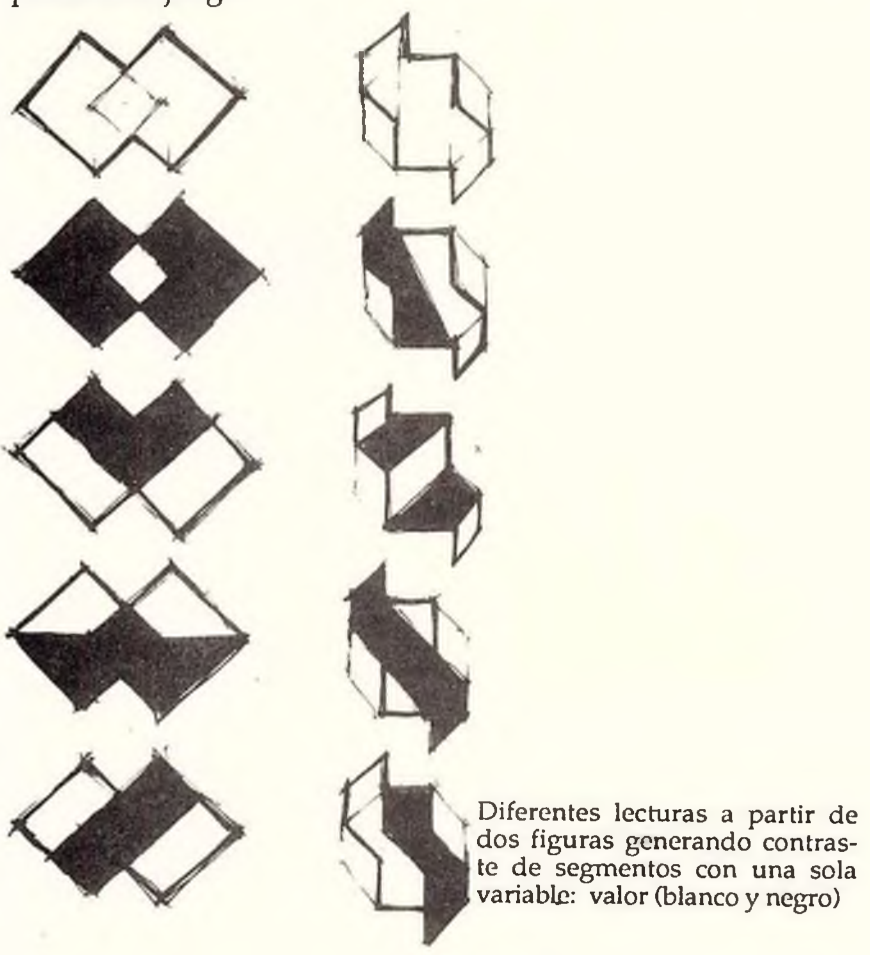
(3)
cromaticidad
constante

cilindro
desarrollado

La interpretación morfológica a través del color vuelve a producir variantes en la lectura.

La definición de contrastes en las particiones posibles de la figura es la 1ra. instancia morfológica.

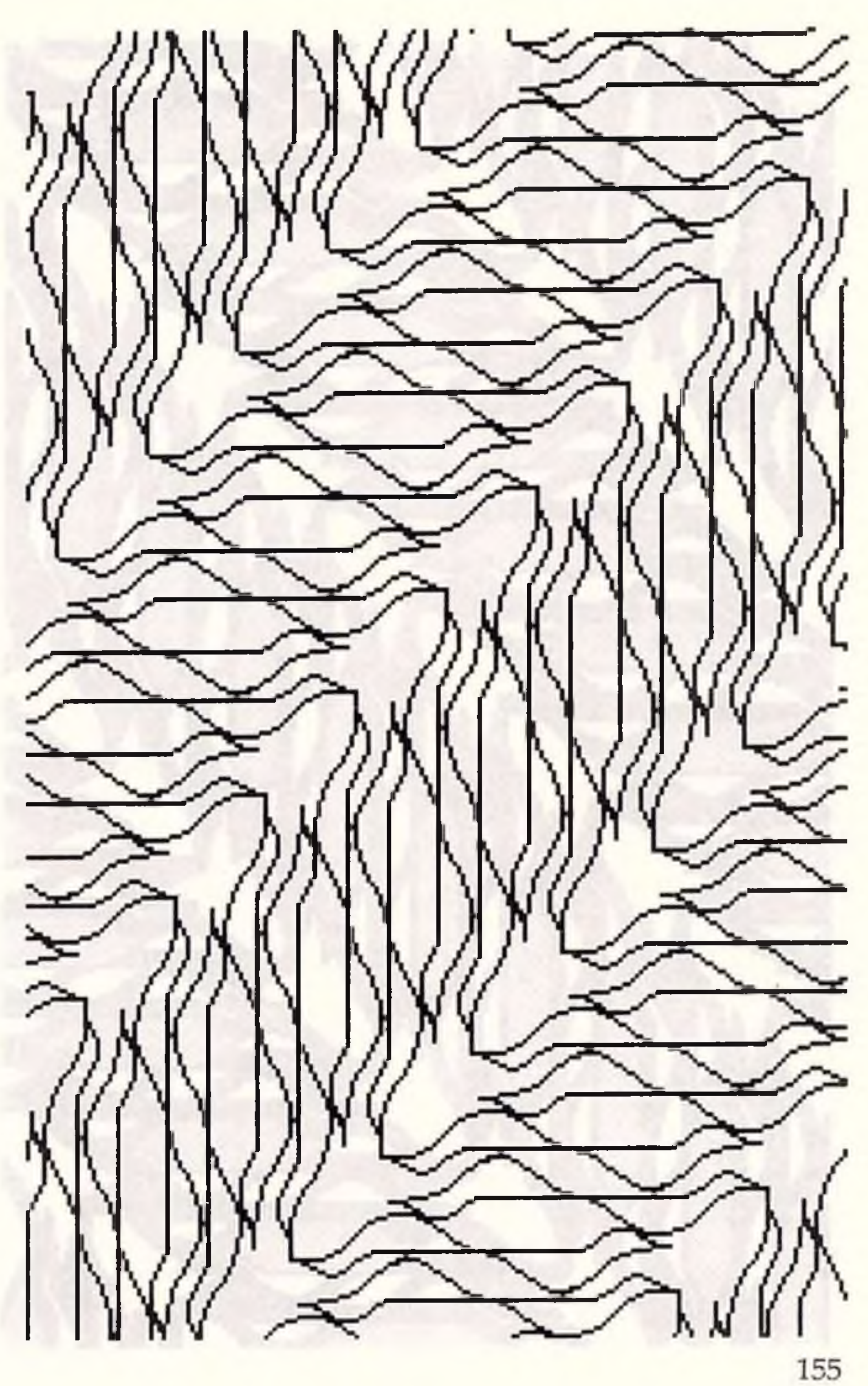
La segunda instancia depende de las variables de color puestas en juego.



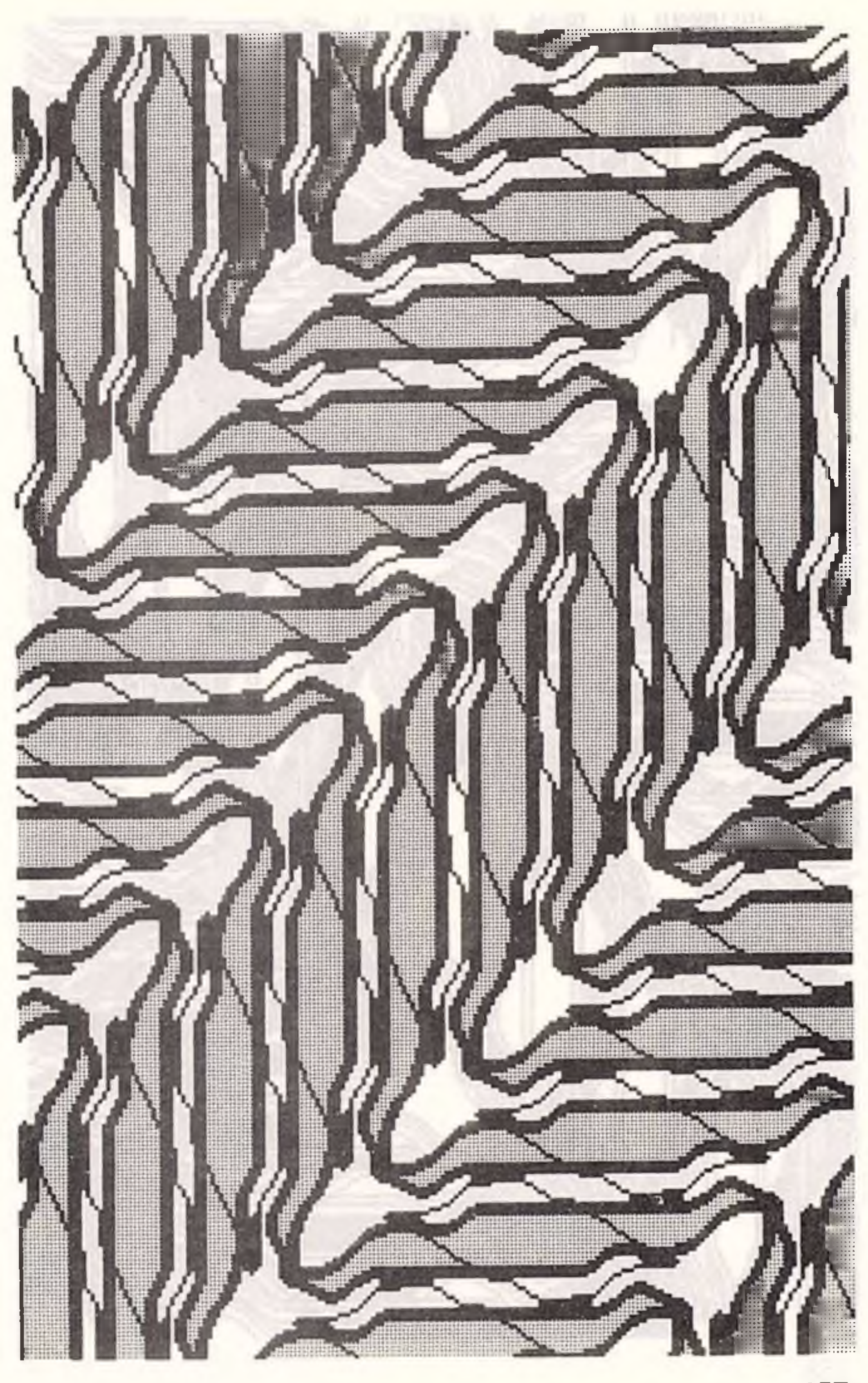
Diferentes lecturas a partir de dos figuras generando contraste de segmentos con una sola variable: valor (blanco y negro)

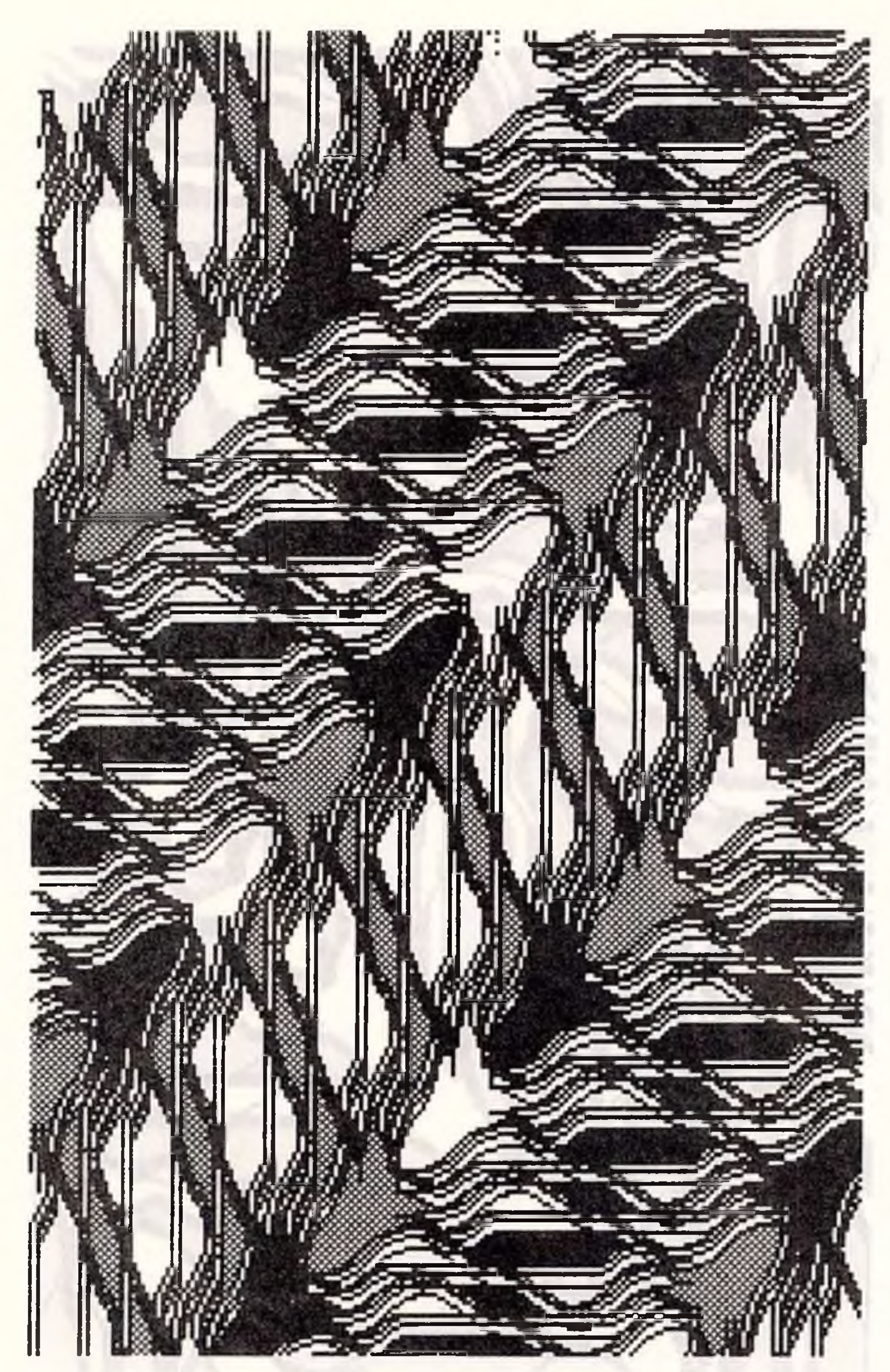
La interacción entre las tres variables produce una gama ilimitada de posibilidades para nuevas lecturas. Desarrollaremos algunas de las alternativas posibles.

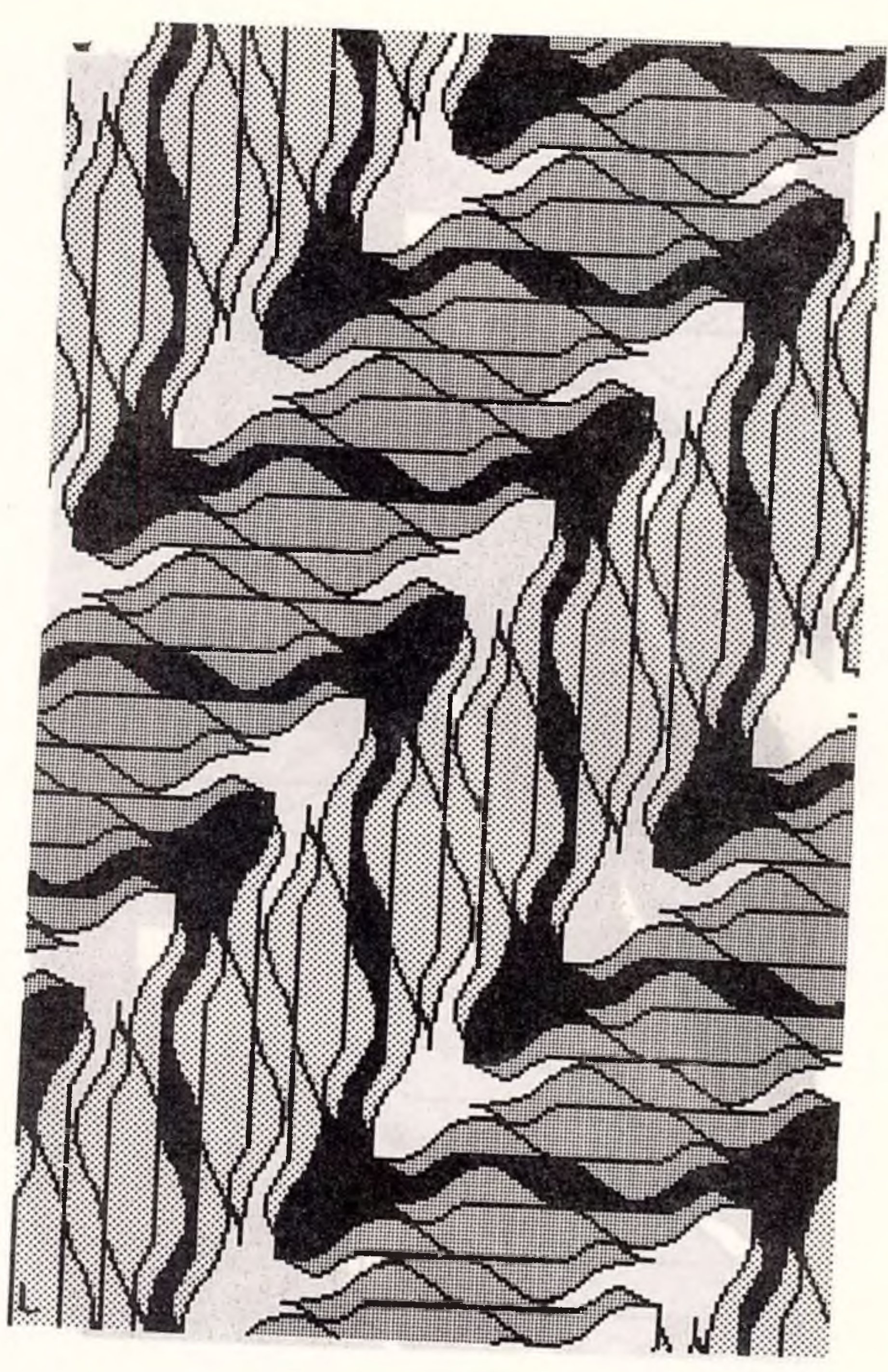
En la gama de posibilidades queda implícita la problemática propia del color en cuanto a otras variables que involucran su percepción.













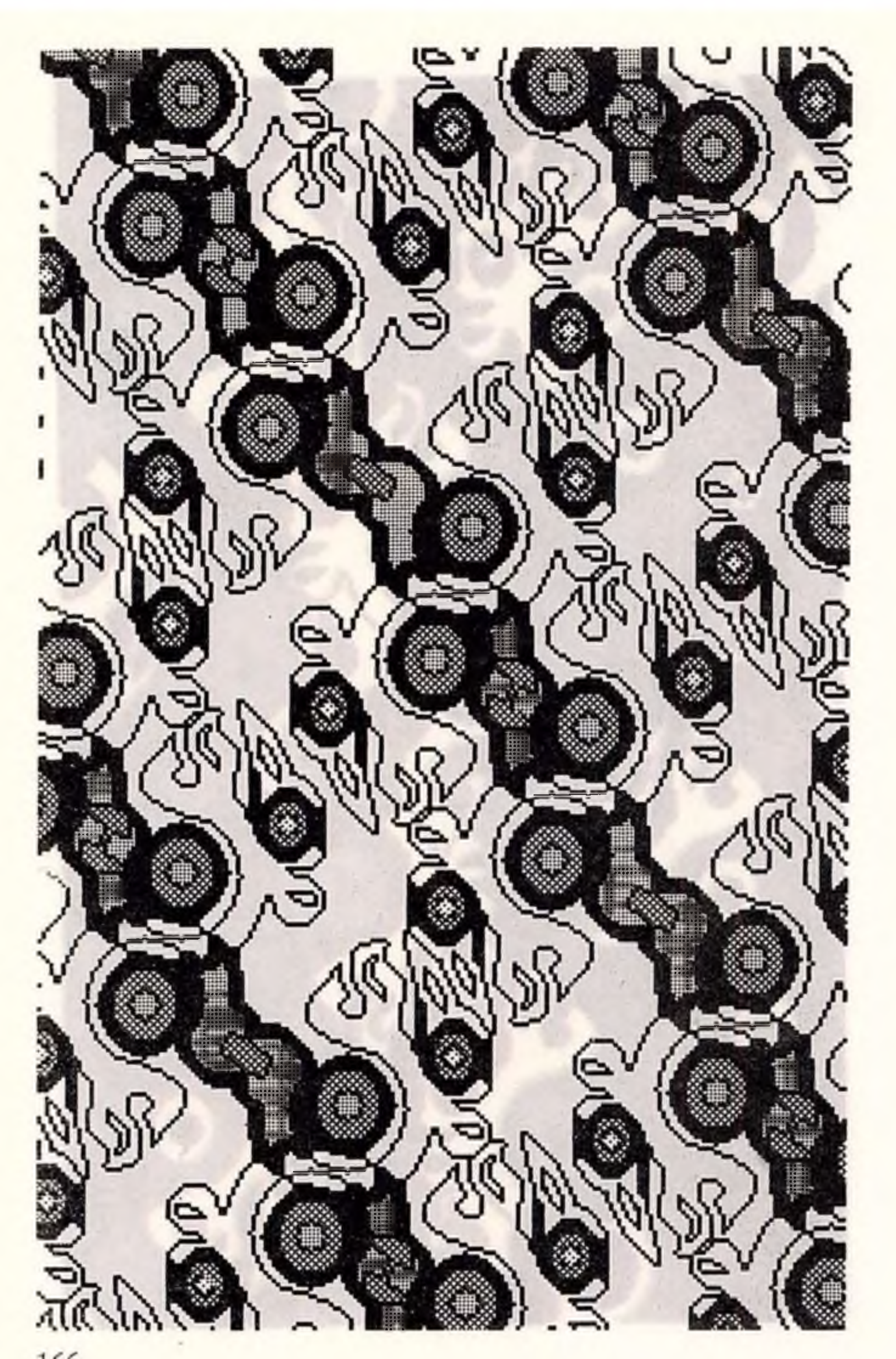














Nota:

Las ilustraciones del tema color, son parte de la tesis de grado : Diseño gráfico -sistemático de los sellos del período de Desarrollo Regional en el Ecuador / Sebastián Malo / Escuela de Diseño / PUCE SC.

2.4. La textura

2.4.1. Sistema Texturante

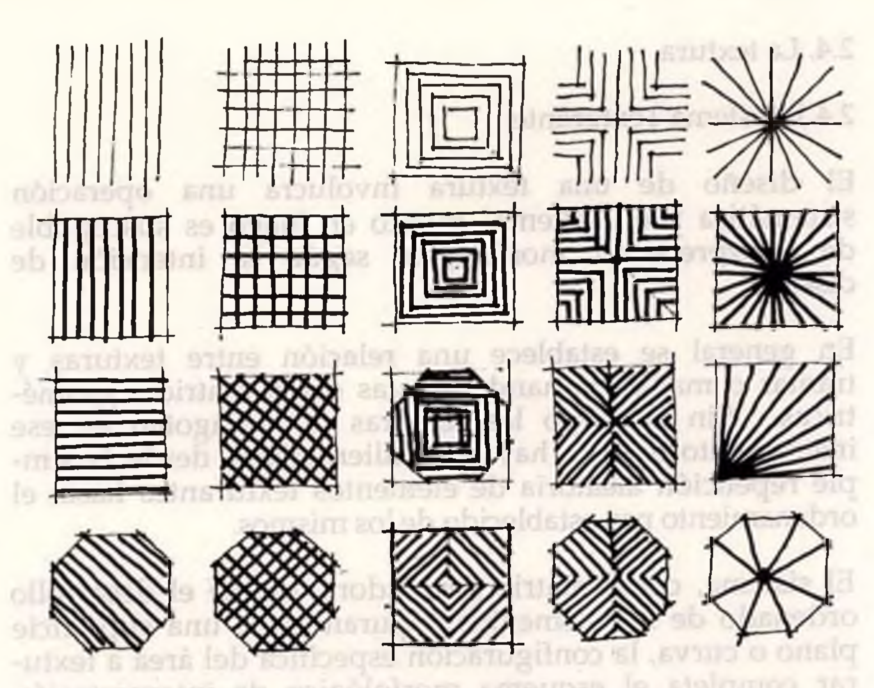
El diseño de una textura involucra una operación sistemática y el "sistema" puesto en juego es susceptible de interpretación morfológica según la intención de diseño.

En general se establece una relación entre texturas y tramas o mallas, tomando a éstas como matrices geométricas. Sin embargo las texturas no se agotan en ese instrumento teórico; hay otras alternativas, desde la simple repetición aleatoria de elementos texturantes hasta el ordenamiento pre-establecido de los mismos.

El sistema, como matriz generadora, define el desarrollo ordenado de los elementos texturantes en una superficie plano o curva, la configuración específica del área a texturar completa el esquema morfológico de interpretación del sistema.

En el nivel morfológico se operan dos variables de la textura: la direccionalidad se plantea en relación a los límites y estructura del área texturada; la densidad se plantea en términos de proporción relativa entre elementos texturante y área a texturar.

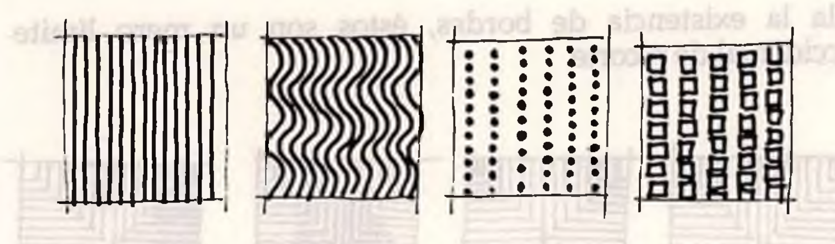
La direccionalidad es una consecuencia significativa de la interpretación morfológica en cuanto a la relación sisterna-aplicación y también en una segunda instancia de lectura morfológica, operando con la densidad.



Aplicación del sistema texturante a configuraciones específicas. (nivel geométrico).
Al aplicar el sistema texturante, surge la relación de éste con los límites y estructura de la figura, estableciéndose el sentido de direccionalidad (nótese la diferencia en la comparación de las figuras ordenadas verticalmente).

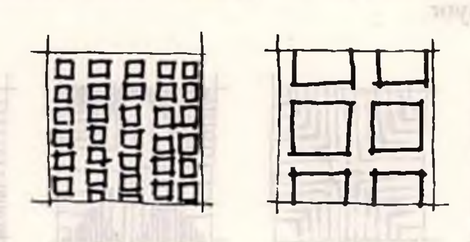
2.4.2 Interpretación morfológica del área de textura.-

La interpretación morfológica del área texturada, exige una primera decisión en términos de definir el elemento texturante, tanto en su condición tipológica (punto, línea, área o volumen) como en su concreción (gráfica o material).



Decisiones morfológicas sobre el elemento texturante.

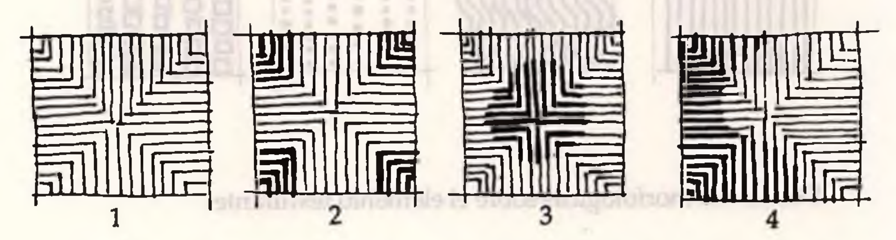
Una segunda instancia de decisión, atiende a las variables de direccionalidad y densidad en función de la configuración y escala del área texturada, respectivamente.



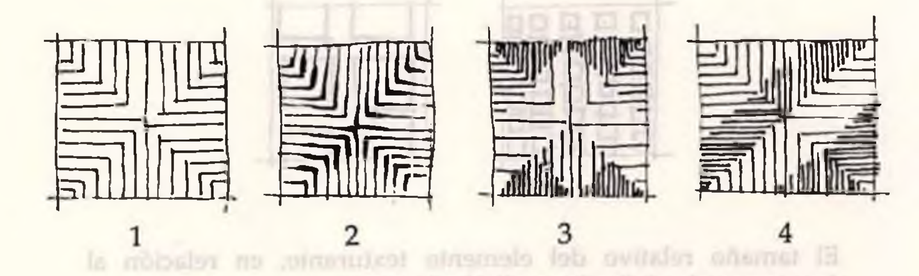
El tamaño relativo del elemento texturante, en relación al área texturada, define la condición de textura.

Las posibilidades que se presentan se dan en términos de confirmación, ruptura o neutralidad con la configuración del área texturada. La confirmación puede realizarse acentuando la configuración; la ruptura, estipulando una percepción diferente del área. La neutralidad no contem-

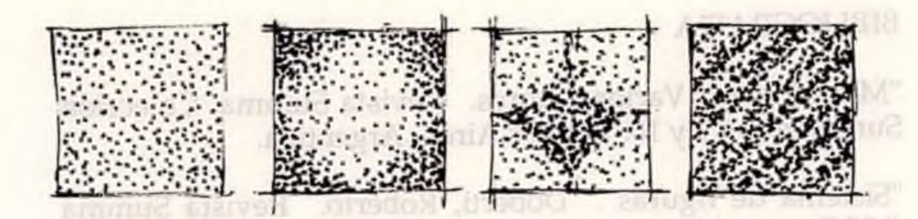
pla la existencia de bordes, éstos son un mero límite accidental de recorte.



Diferentes interpretaciones morfológicas del área texturada, operando con la variable densidad:
1.-Area texturada y sistema texturante.
2.-Confirmación de la configuración del área texturada, por acentuación de los vértices del cuadrado.
3.-Ruptura de la configuración del área texturada, por estímulo a la lectura del círculo.
4.-Neutralidad con respecto a la configuración del área texturada, el cuadrado se percibe como recorte de una superficie mayor.



Diferentes interpretaciones morfológicas del área texturada, poniendo en juego la direccionalidad y operando con la densidad.
1.-Area texturada y sistema texturante.
2.-Confirmación de la configuración del área texturada, por énfasis en la lectura de las diagonales del cuadrado.
3.-Ruptura de la configuración del área texturada por estímulo a la lectura de una nueva estructura.
4.-Neutralidad con respecto a la configuración del área texturada. El cuadrado se percibe como simple recorte de un sistema de bandas paralelas ilimitadas.



La distribución aleatoria del elemento texturante contempla también las variables de dirección y densidad. La intención morfológica de confirmar la configuración del área texturada, de neutralizarla como mero recorte o de estimular otra lectura son objetivos posibles para este tipo de texturas.

BIBLIOGRAFIA

"Morfología." Varios autores. Revista Summa. Colección Summarios # 9 y 10. Buenos Aires. Argentina.

"Sistema de figuras". Doberti, Roberto. Revista Summa # 38 Buenos Aires. Argentina

"La organización tridimensional". Giordano Dora, Jaramillo Diego. Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede en Cuenca. (PUCE SC).

"La idea de tipo en la morfología arquitectónica". Bonifacio Roberto, Fleider Javier, Giordano. Dora Publicación de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Buenos Aires.

"Diseño y dependencia". Giordano Dora. "La enseñanza del diseño". Jaramillo Diego. Revista #3 de la (PUCE SC).

LA APLICACION DEL DISEÑO EN EL MEDIO ARTESANAL

ALFONSO SOTO SORIA

✔ INTRODUCCION

El diseño es la creatividad aplicada a la elaboración de productos; dentro de su acción están comprendidos el funcionalismo, el proceso de integración estética, la eficiencia, la seguridad en su uso, la facilidad de fabricación y conservación, la durabilidad y la consideración de la repercusión de la fabricación uso y desecho del producto sobre el medio ambiente.

El diseño, por ser un acto creativo, es generado de dentro hacia afuera y no mediante la utilización de modelos importados que, provenientes de otros medios, y generados por otros condicionamientos o necesidades, al ser utilizados indiscriminadamente, en lugar de solucionar los problemas contribuyen al deterioro de la cultura existente.

El diseño debe ser un diálogo entre lo existente y lo nuevo, debe ser una visión de las experiencias pasadas, debe contribuir con sus técnicas y aportaciones al desarrollo de la cultura y de la civilización creando nuevas fórmulas de solución a las necesidades siempre cambiantes del género humano. Para realizarlo, es fundamental examinar cuidadosamente nuestra cultura y sus características, la situación economica del país, su desarrollo tecnológico, sus habitantes, sus habilidades y auténticas necesidades. Solamente después de este análisis podremos proponer nuevas y adecuadas alternativas, por lo tanto, el buen diseño será la consecuencia de un desarrollo armónico entre la sensibilidad y el sentido práctico y económico de la comunidad, basado en el análisis cuidadoso dela relación entre el objeto y quien lo usa. Por lo tanto debe satisfacer tanto las necesidades prácticas como las

aspiraciones estéticas del grupo humano al que se dirige, evitando la producción de objetos especulativos e inútiles que solo sirven para incrementar el consumismo y que desafortunadamente consumen un enorme número de horas de producción de muchos de los artesanos contemporáneos, llenando las tiendas de aeropuertos, mercados turísticos, y tiendas de curiosidades.

✔ EL DISEÑO CONTEMPORANEO

El diseño de productos en nuestros días y a partir de la revolución industrial, presenta situaciones muy complejas debido a la interacción de dos formas de producción, la artesanal y la industrial, ya que siendo la segunda una consecuencia de descubrimientos de nuevas fuentes energéticas como son el vapor, la electricidad, el petróleo, etc., de continuas aportaciones tecnológicas, y por consecuencia, de nuevos enfoques de organización productiva que ha acelerado infinitamente la fabricación de satisfactores, sus modalidades, desarrollo y herramientas, han hecho que su influencia sea decisiva en demérito de la artesanía, que ha visto disminuida su productividad por la sustitución de sus productos por los industriales, que al fabricarse masivamente resultan más baratos, por lo tanto más accesibles y de mayor demanda, lo cual, aparte de la natural evolución, ha obligado a una mayor tecnificación de las artesanías para adecuarlas a los mercados, introduciéndose nuevas técnicas y materiales, especialmente en centros de producción urbanos y semiurbanos, en donde herramientas y materiales son mas accesibles y en donde las tradiciones son más cambiantes.

Los nuevos enfoques de la producción artesanal, los nuevos estilos de vida con nuevas necesidades, y el haberse configurado un nuevo especialista, el diseñador de productos requerido principalmente por la necesidad de elaboración de una infinita cantidad de objetos industriales, han generado la posibiilidad de la intervención de las técnicas del diseño (que en su origen estaba dedicado con exclusividd a la producción industrial) en la producción artesanal, para lo cual se ha requerido del diseño de estrategias y sistemas especialmente planeados para la elaboración de objetos artesanales ya que las características de esta actividad son distintas a las de la industria, aunque muchos de los modelos son muy parecidos.

✔ LOS CAMPOS ARTESANALES

Para que la acción del diseñador en el campo artesanal sea efectiva, será fundamental tener muy definidos los distintos condicionamientos, que sin son diferenciados en la producción industrial, lo serán con mayor motivo y en mayor cantidad en la artesanal, la que se ha dirigido de acuerdo a su carácter, o a un mercado local, o a un mercado regional, o a un mercado nacional, y en algunos casos a mercados que trascienden las fronteras del país. Aparte de esta circunstancia, será conveniente tomar en consideración los distintos medios artesanales, a saber:

✔ EL MEDIO URBANO

Está localizado generalmente en la periferia de las ciudades o en el centro antiguo, lugares en los que con

frecuencia se encuentran artesanos dedicados a una producción tradicional de largo arraigo que subsiste a pesar de los embates del modernismo, los objetos que se producen están dirigidos a necesidades de tipo urbano, y de hecho funcionan en igual medida en las distintas ciudades del país los artesanos de este medio, se han formado básicamente en talleres familiares, y repiten la actividad heredada por generaciones, y aprendida de los padres con los que se iniciaron como ayudantes desde muy temprana edad. Paralelamente a esta producción se realiza la de artesanos formados en escuela de artes y oficios, gubernamentales y privadas, cuya producción no tradicional, y tecnificada en distintos grados, está dirigida a un mercado citadino, y es generalmente de mala calidad, de escaso buen gusto y en la que es evidente la necesidad de asesoramiento, especialmente en lo que a diseño y calidad concierne. Este grupo artesanal es posiblemente el que mejores resultados obtendría de la participación del diseñador en la elaboración de sus productos, ya que por su lado, el entrenamiento que han recibido los artesanos, su grado de tecnificación, y el no estar sujetos a una tradición condicionante, por el otro, permiten captar una mano de obra adecuada para una producción de nuevo cuño en la que la creatividad del diseñador queda evidenciada.

Por último, también en los contros urbanos se localizan los artesanos-artistas formados en su mayoría en escuelas de artesanías y universidades, frecuentemente con estudios y prácticas en el extranjero, aunque también existen los autodidactas. La producción de estos artesanos es muy personal y generalmente sofisticada, venden sus productos en tiendas exclusivas o en galerías, y tienen una buena formación o por lo menos mucha intuición para el diseño, por lo que el diseñador poco o nada tiene que ver con este tipo de productores.

✔ EL MEDIO SUBURBANO

Este medio se caracteriza por su ubicación en pequeñas ciudades de provincia, en las que generalmente no se ha llegado a un alto grado de sofisticación en el tipo de vida, y en las que muchas tradiciones del pasado aún subsisten, y para las cuales, la producción artesanal aún funciona plenamente. Los artesanos de este medio son, en su gran mayoría, de tipo tradicional, y en sus talleres y productos subsisten técnicas y materiales de antigua raigambre. El equipamiento del taller es pobre, y la carencia de recursos económicos limita la producción. Es frecuente encontrar artesanos urbanos o artesanos diseñadores que han inmigrado a este medio ya que en él, encuentran excelente mano de obra a costo reducido, ya que en estos lugares la vida es más barata y por lo tanto los salarios, siendo un buen negocio establecer un buen taller, el que a la larga produce una influencia que hace cambiar la producción tradicional debido a que en gran medida los artesanos locales que fueron contratados por la nueva empresa, al independizarse organizan su taller introduciendo las técnicas aprendidas y el uso de nuevos materiales. Podríamos asegurar que esta influencia es casi siempre benéfica pues no solo provoca la evolución técnica en la producción sino que permite la ampliación del mercado, y enfoques económicos más adecuados.

✔ EL MEDIO RURAL

Su producción, caracerizada por su ubicación en pequeños pueblos o rancherías alejadas de centros urbanos, está dirigida en términos generales a consumos locales, o cuando más a la región circundante, aunque

en algunos casos, por circunstancias especiales, alguno de los productos de estos lugares trascienden con mucho las fronteras naturales. Las artesanías que se producen en este medio, son siempre tradicionales, aunque en algunos casos han sido modificadas por la influencia de comerciantes mayoristas que concurren a estos centros de producción p:a surtirse de mercancías que venden en loslugares más o menos cercanos. En ocasiones también, los propios productores llevan sus productos a ferias pueblerinas o regionales, sufriendo por contacto con otros productores, de influencias que modificarán levemente su producción. La acción del diseñador en este medio es difícil de desarrollar, a menos que los artesanos se encuentren involucrados en un proyecto oficial de desarrollo, o que espontáneamente así lo hayan escogido. De todas maneras la acción de diseño podrá llevarse a cabo, sieempre que el diseñador o su promotor encargue piezas de diseño escogido a un artesano o a varios en particular, como si fueran encargos personales, revendiendo después los productos obtenidos. Esta forma de actuar, también provocará con el tiempo, un cambio en la producción tradicional ya que el artesano aprovechará los nuevos modelos enriqueciendo su acervo, lo cual será benéfico si es que la proposición de diseño es correcta.

✔ EL MEDIO INDIGENA

La actividad artesanal que se desarrolla entre los grupos indígenes, tiene muchas variantes y niveles, dependiendo estos, del medio ecológico en que están ubicados, y de su cercanía y contactos con comunidades no indígenas.

En general, la producción de este sector es de

subsistencia, es decir, cada grupo produce casi exclusivamente lo que requiere su comunidad desde los enseres domésticos, agrícolas, de caza y pesca, vestido y adorno, hasta los de culto para los distintos ritos y ceremonias religiosas que acostumbren, para lo cual, dependen en gran medida de los recursos de su entorno ecológico. Esta práctica subsiste con mucha fuerza en comunidades aisladas en las serranías mesoamericanas y andinas, y sobre todo en el interior de las selvas amazónicas y tropicales del continente. En las comunidades que tienen una mayor cercanía y contactos frecuentes con cuidades y pueblos no indígenas, una parte de la producción se está dirigiendo y cada vez con mayor incidencia, a mercados que trascienden las fronteras del grupo en cuestión, sin embargo dicha producción sigue conservando con mucho sus características tribales, por lo que su utilidad aparte de lo decorativo es muy limitada en la vida contemporánea.

Dada su peculiar idiosincracia, es muy difícil actuar con éxito en relación con los grupos indígenas si no se conoce a fondo su estruuctura socio cultural, cosa que requiere de mucho tiempo de contactos y aproximación, y en muchos casos el asesoramiento de antropólogos especializados en el grupo con el que se desea trabajar.

Por las circunstancias descritas, y por el hecho de que el arraigo a sus propios valores culturales, costumbres y tradiciones ancestrales hace muy problemático el cambio de actitud que requeriría entender por ejemplo, la necesidad de grabación de tallas para la elaboración de vestidos, es de recomendarse la no intervención indiscriminada del diseñador en el campo de la producción artesanal de los grupos indígenas.

✔ LA ACCION DE DISEÑO

Para iniciar la acción de diseño, será indispensable elaborar un plan de trabajo que permita establecer los condicionamientos y la secuencia que deberán tener todas las acciones necesarias para llevarla a cabo por lo que en el mismo, habrá que analizar todos los recursoscon que se contará y calcular programándolo el tiempo requerido, de tal manera que se pueda establecer un programa lógico y factible, de acuerdo con los requerimientos acordados.

El plan de trabajo deberá contemplar los siguientes puntos:

Cuál es la acción de diseño que se va a desarrollar, y para qué se va a llevar a cabo. Es decir, tomando en cuenta que diseñar es resolver una necesidad, será básico el analizr y conocer exaustivamentelas características de dicha necesidad, sus condicionantes, las distintas alternativas de solución, cuál es el alcance a que se podrá llegar, y sobre todo, cual será el beneficio que se conseguirá con la acción de diseño propuesta. En otras palabras, hay que establecer con toda claridad los objetivos que se pretenden alcanzar.

Para cumplir cabalmente con los objetivos, resultará muy importante, el conocer también, las distintas proposiciones que se han hecho para resolver la necesidad en cuestión, es decir; contra que se está compitiendo, sobre todo, cuando los productos que se diseñen, entrararán a su mercado de competencia, ya que de este estudio, se desprenderán los condicionamientos a que estará sujeto el diseño de los mismos, determinéandose sus características como

pueden ser tamaños, peso, texturas, color, etc. Dentro de este contexto, habrá que tomar muy en cuenta la idiosincracia del público a quien se dirigirá la producción, y que este renglón también es condicionante del éxito que tendrán los objetos diseñados, ya que el gusto, la sensibilidad, la necesidad de status, la posición socio económica, los requerimientos ecológicos como son el clima, la altitud, la humedad, etc., producen distintos tipos de mercados, los que deben quedar claramente definidos para que la acción de diseño tenga el éxito esperado.

También dentro de los objetivos deberá quedar encuadrada la calidad, que está definida básicamente por el uso a que se destina el objeto que se va a diseñar, por ejemplo, la durabilidad será distinta si en joyería se trata de un collar de plata con amatistas, el cual lógicamente deberá tener mayor permanencia,q ue un collar de semillas y adornos de plástico que se produce de acuerdo con una moda efímera que solo dura la temporada de verano. Lo mismo sucederá si con cerámica y metal se produce un ramo de flores, o si este se hace con papel coloreado que se destiñe rápidamente con la luz, y que tradicionalmente ha sido destinado para adornar el altar de una iglesia el día de la fiesta del santo patrón de la misma. De todas formas, el diseñador no debe diseñar objetos de duración predeterminada para favorecer los intereses económicos de empresas productoras que actuán contra el consumidor y lo obligan a adquirir constantemente nuevos objetos para reponer los deteriorados prematuramente.

Dentro del concepto de calidad, también queda encuadrado el correcto uso de los materiales, los cuales deberán ser los mejores que puedan conseguirse en la localidad, y desde luego los apropiados para el uso a que

van a ser destinados, una silla de cristal puede ser muy bella pero no servirá para sentarse, uso para el cual ha sido proyectada, por lo tanto el diseñador deberá determinar los materiales a utilizar, despuées de haber considerado tanto las posibilidades técnicas de que dispondrá así como finalidad, costo y apariencia final del producto, considerando así mismo, la failidad y la reducción al mínimo de los requerimientos de mantenimiento y conservación del objeto diseñado.

La importancia de la estética varía de acuerdo con el uso del objeto. Si consideramos objetivamente el objeto que se va a diseñar, debemos concluir que el mismo debe estar adeuado íntegramente al uso o usos específicos para los que se creó, es decir debe funcionar óptimamente, debe ser funcional por sobre todas las cosas. Sin embargo, hay que considerar también que una de las características del buen diseño, es la correcta aarmonía y adecuada proporción de todos sus componentes incluyendo color y textura, por lo que se puede asegurar que un objeto bien diseñado es estéticamente correcto y que poseerá su belleza peculiar como es el caso del avión franco-inglés "Concorde" cuyo diseño formal fue producto de estrictos cálculos matemáticos, realizados a base de computadora, y el resultado fue el de una forma armónica de gran belleza.

Para el diseño de artesanías contemporáaneas, y tomando en cuenta que la decoración, la ambientación y la ornamentación, también son funciones, los factores estéticos son muy condicionantes, ya que por sus caracterísicas y por su, en cierta medida oposición a la industria, sus productos se están dirigiendo cada vez con más frecuencia al campo de la decoración por su carácter y originalidad, y por lo tanto su uso cambiando la función original como es el caso de ollas y recipientes

que eran destinados a la preparación de alimentos y que en la actualidad se usan como floreros en la sala de la casa, o como el de cobijas de cama y sarapes o ponchos para abrigarse del frío, que ahora se usan como tapices colocados sobre las paredes. La nueva función en realidad no ha desvirtuado el producto original sino que lo ha transformado adaptándolo a la vida contemporánea, hay que tener siempre presente que la producción artesanal está destinada a la solución de las necesidades de la vida cotidiana, y por lo tanto cmbia en cuanto éstas también cambian. Será necesaria por tanto, para el diseñador de productos artesanales, tomar muy en cuenta estos cambios, para incorporar las modalidades que se vayan generando, procurando conservaar al máximo el carácter y el sentido tradicional que ha dado un valor distintivo al producto original.

Habiendo quedado claramente definidos los objetivos de la acción de diseño que se emprenderá, el siguiente paso a seguir, consistirá en analizar uno a uno los distintos recursos con que se contará, y las posibles alernativas, para de entre ellas, seleccionar las más viables, y que por sus características permitan asegurar un resultado satisfactorio.

Son básicamente cuatro tipos de recursos los que intervienen generalmente en las acciones de diseño, los materiales, los tecnológicos, los económicos y los humanos.

Los recursos materiales consisten en todas las materias primas y productos semi elaborados qu van a ser utilizados como pueden ser la madera en caso de muebles de este material, las arcillas en caso de la cerámica, el metal o las cuentas de metal o de piedras en el caso de la joyería, los hilos o las telas en el caso de la

confección de vestidos, etc. Los usos y los requerimientos de estos materiales deberán ser cuidadosamente evaluados para asegurar su accesibilidad no solo para la acción de diseño sino también para la producción posterior.

En términos generales, las materias primas y materiales usados en la producción artesanal, son extraidos de fuentes de aprovisionamiento locales. Podríamos decir que en la actividad tradicional, no existirían comunidades alfareras si en los lugares cercanos no existieran minas de barros y arcillas adecuadas a la producción cerámica, o que no existen artesanías de maera si es que no se cuenta con el apoyo del bosque de lo cual ésta es extraida. El acceso fácil y barato de los materiales que requiere el artesano, siempre ha sido condicionante de su producción, aunque algunos de los requeridos, como pueden ser algún tipo especial de colorante, o cuentas de vidrio, o hilo de seda, se han tenido que conseguir a base de intercambios, siempre que estos estén bien establecidos.

En la actualidad, la normalización de maateriales, la producción de estos mismos a escala industrial con el consiguiente abatimiento de costos, la facilidad de transportación y comunicaciones, los avances tecnológicos en la producción de herramientas y sobre todo de materias primas, y el deterioro del entorno artesanal en el que la deforestación, el agotamiento de minas y yacimientos, la necesidad de distinto uso de los suelos, han obligado en muchos casos a la importación de muchos de los insumos que requiere la producción artesanal. Sin embargo, habrá que procurar por su accesibilidad, el usar hasta donde sea posible, las materias locales, siempre que éstas respondan adecuadamente a los requerimientos de la producción.

Los recursos tecnológicos deberán ser cuidadosamente evaluados, ya que de la correcta selección de los mismos, podrá obtenerse una producción eficiente sin desvirtuar la esencia artesanal. Habrá de procurarse el establecimiento de un equilibrio entre la utilización de tecnología avanzada y pariencia final del producto. No es posible pretender en esta época de alta producción y competencia, el que el artesano que hace objetos de madera, comience su actividad tirando el árbol en el bosque para de él extraer los elementos necesarios a su producción, existiendo madererías que le pueden entregar la madera dimensionada, desflemada y en las cantidades requeridas de tal manera que pueda ponerse a elaborar sus productos liberado de una parte del proceso que no va a contar en absoluta en el resultado final, ahorrándole tiempos y esfuerzos que no son compensados por el precio de venta.

La adecuada selección de herramientas es de suma importancia, ya que de ello dependerá una mayor eficiencia, mayor rapidez y mejoría en la calidad del producto. No es posible pretender que los artesanos por el hecho de serlo, no puedan usar la electricidad, los motores y herramientas sofisticadas que les permitirán mejorar su producción, y por lo tanto, su nivel de vida. Habrá que procurar sin embargo, que el uso de técnicas y herramientas modernas, no desvirtúen las características de la artesanía, especialmente cuanto más esté relacionada con la tradición.

Es así mismo muy importante, que el diseñador estudie con mucho detenimiento, el proceso de producción, ya que en él pueden existir fallas o cuellos de botella, o vicios impuetos por una tradición, fácilmente corregibles, consiguiéndose por lo tanto una mayor eficiencia al eliminar recorridos inútiles y simplificando

algunos de los pasos del proceso.

Los factores económicos que inciden en la producción dél taller artesanal en el que el diseñador está interviniendo, deberán ser también de estudios cuidadosos, para poder realizar una correcta evaluación de las expectativas futuras. Para esto, habrán de tomarse en cuenta los productos similares contra los que se competirá, los costos reales de producción, estableciendo con toda exactitud sus puntos de equilibrio, mercados, capacidad de oferta, y todos aquellos aspectos económicos que de alguna manera van a influir en modificaciones del proceso de elaboración, en el tipo y clase de objetos que saldrán del taller, en la calidad y en los tiempos requeridos para la elaboración del producto. Hay que tener siempre presente que por desconocer estos factores, muchos de los artesanos populares, venden sus productos por debajo de sus costos ya que no valoran su tiempo de labor, la ayuda de su familia, el uso de su casa como taller, etc., siendo esto una de las razones por las que a pesar de trabajar toda una vida, no salen de la pobreza y de muchas limitaciones.

Dentro del análisis que debe realizarse para elaborar el plan de trabajo, el de los recursos humanos es tal vez el condicionante del éxito. En los problemas de producción de materias primas, de factores económicos incidentes, etc., es relativamente fácil establecer comunes denominadores, aplicar experiencias previas, establecer programas generales y en una palabra, genrerar reglas que funcionan con relativa facilidad en la producción industrial, en la que el elemento humano se vuelve una fuerza de trabajo que puede numerarse y catalogase impersonalmente. En la producción artesanal, las cosas se tejen de distinta forma, la individualidad, la idiosincracia, la sensibilidad del artesano, son

condicionantes de su producción, y se puede observar que aun dentro de una misma artesanía, en el mismo pueblo, con las mismas técnica sde producción, con los mismos materiales y elaborando objetos similares, no existen dos talleres iguales. Cada uno de ellos tendrá su fisonomía propia, sus características distintivas y cada artesano sus propias maneras con las que tiene que convivir el diseñador, por lo que se requerirá una integración real a las actividades del taller en donde se trabaja, y un entendimiento efectivo con el personal, para obtener los resultados buscados, de tal forma que las innovaciones, cambios y nuevas direcciones, se vayan realizando paulatinamente y con un entusiasta apoyo de los participantes.

Dentro de los recursos que deben ser analizados, también cuentan de manera importante las características del lugar en donde se realizará el trabajo, el que deberá contar con las mejores condiciones y faciliddes, dentro de las cuales, las de seguridad son fundamentales, lo mismo que su accesibilidad a los mercados y a las fuentes de captación de materiales y materias primas, tomándose además en cuenta todos aquellos aspectos que incidirán de manera importante en la producción.

Finalmente, y ya con todos los recursos a utilizar bien estudiados y evaluados, se puede establecer un programa calendario de trabajo, mediante el cual quedarán definidas y programadas todas las acciones a ejecutar.

✔ DISEÑO Y ARTESANIA

A diferencia de la producción industrial, en donde las proposiciones del diseñador son seguidas al pie de la

letra de tal manera que el producto resultante es idéntico al concebido por este especialista en las artesanías habrá que dejar un margen de intervención del artesano quien por razón misma de esta actividad, imprimirá un cierto grado de personalidad a los objetos que está produciendo. Por esta razón, no se deberán diseñar objetos individuales sino que se deberá proporcionar a los artesanos, una gama lo más amplia posible de alternativas, dentro de las cuales se puedan seleccionar las que le apetecen, debiendo éstas estar concebidas de tal manera que la intervención del artesano no desvirtúe la idea original, sino que la enriquezca aportándole un carácter singular sin desviarla de su propósito básico.

Para lograr lo anterior, y variando esto en cada caso particular, será conveniente más que diseñar concretamente un objeto, que la proposición sea la de un sistema o serie de objetos que puedan variarse conservando un aire de familia, con múltiples posibilidades de aplicación de elementos decorativos, de texturas y de colores, para que el artesano pueda seleccionar la combinación que su sensibilidad y gusto determinen, conservando proporciones, morfología básica y el concepto creativo implicado en los objetos.

✔ LA DECLARACION DE CUENCA

Con motivo de la celebración en la ciudad de Cuenca, Ecuador, del primer Curso de Artesanos Artífices, organizado por el Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, se efectuó un seminario y mesa redonda, para dilucidar los aspectos y profundidad en que el diseñador debería intervenir en el campo artesanal. Asistieron como ponentes a esta reunión, los señores Gerardo Martínez y Dr. Daniel Rubin de la

Borbolla, entonces director y subdirector técnico del CIDAP, el antropólogo Vicente Mena, los diseñadores Arq. Hugo Galarza, Arq. Patricio Muñoz, Oswaldo Viteri, Olga Fish, Leticia Arroyo, el que esto escribe, y los artesanos artífices asistentes al curso, entre los cuales estaban representados prácticamente todos los países iberoamericanos.

Como resultado de la reunión, se significó la importancia del diseñador en el campo de las artesanías, y se emitió la declaración de Cuenca en la que se recomendó al CIDAP, la promoción del diseño en las artesanías, y la organización de cursos especialmente dedicados a cubrir este aspecto. Cumpliendo con la recomendación, se organizó el curso de Diseño Artesanal, del cual se han realizado nueve ediciones, y que tiene como objetivo principal, el establecer un contacto eficiente entre el diseñador y los artesanos, buscando estrategias de interacción que puedan aplicarse a los distintos campos artesanales.

Como resultado de las experiencias adquiridas, dentro de los cursos se han establecido y probado diversos sistemas de trabajo que permiten una intervención positiva en el campo de la producción artesanal, de entre los cuales se han seleccionado los siguientes ejemplos ilustrativos de la metodología didáctica que se desarrolla en los mencionados cursos.

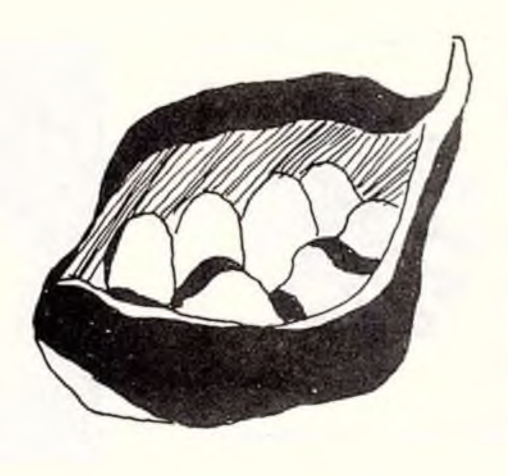
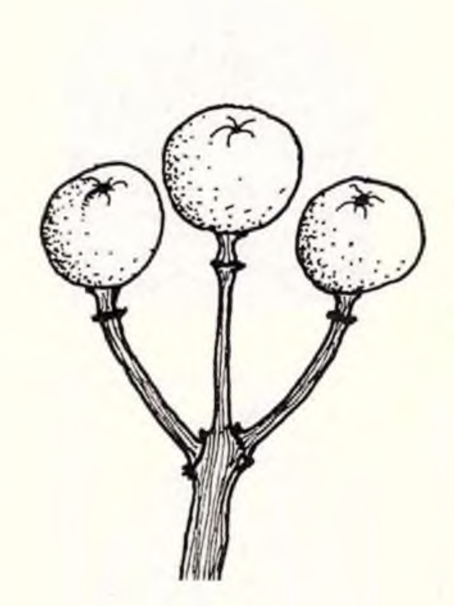
✔ DETECCION DE MOTIVOS DEL ENTORNO

Punto de partida de la acción de diseño, es la detección de elementos que puedan ser aplicados de alguna manera, y cuya recopilación permite integrar un catálogo de motivos y de temas que al desarrollarse, permitirán la proposición de posibilidades que conservarán un lazo de unión entre los objetos a producir, y el entorno que los rodea. En otras palabras, se trata de extraer del entorno, todos aquellos elementos inspiradores que motivarán la producción artesanal en cuestión.

La flora y la fauna y en general la ecología de la región, el devenir histórico, la arquitectura, los objetos que se producen, el color local, etc. son fuentes de detección de los motivos inspiradores, y su registro fotográfico o a base de dibujos y apuntes proporcionarán la información y los materiales necesrios para el catálogo en cuestión. La claridad de expresión, especialemnte cuando se trata de dibujos es fundamental, y deberán registrarse tanto los conjuntos, como puede ser un edificio completo, como los detalles, siendo estos últimos los que mayor utilidad proporcionarán.

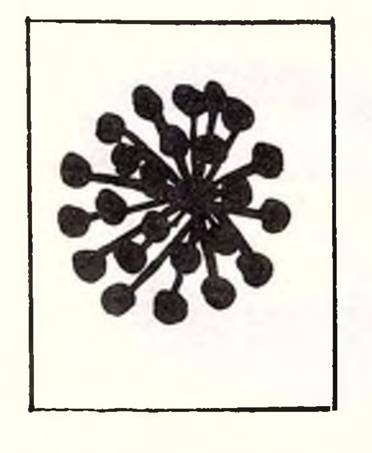


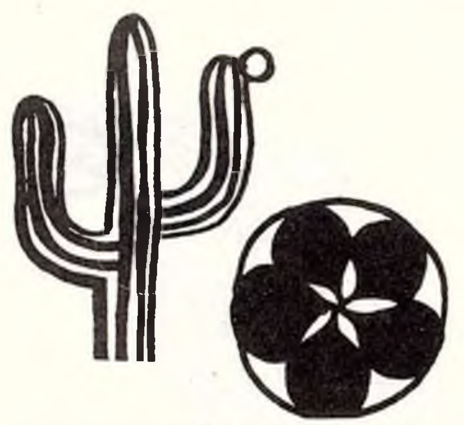
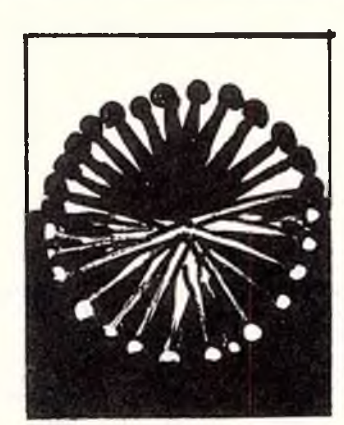
Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984



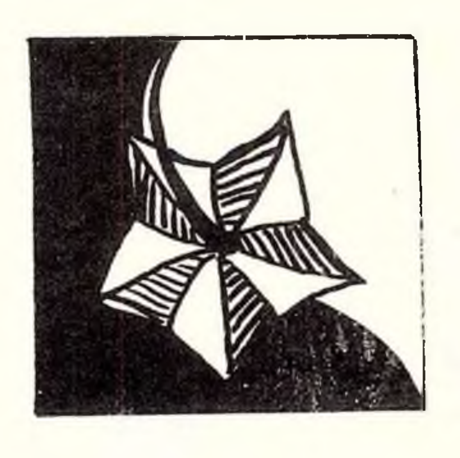
Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984



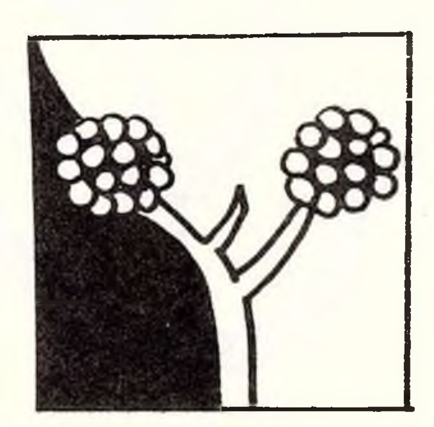


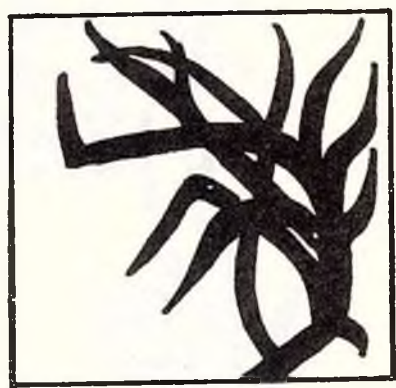
Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984











Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



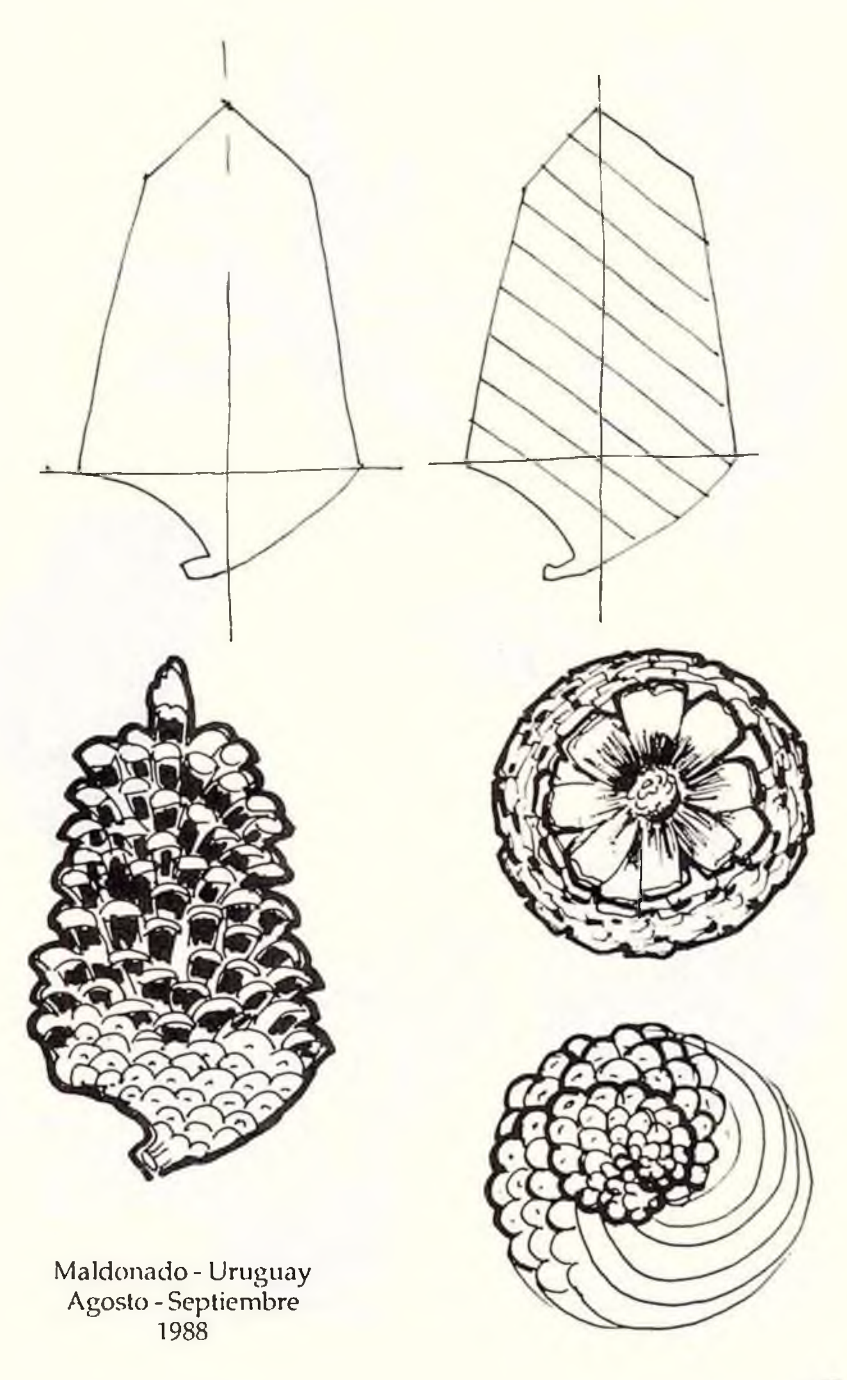




Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988

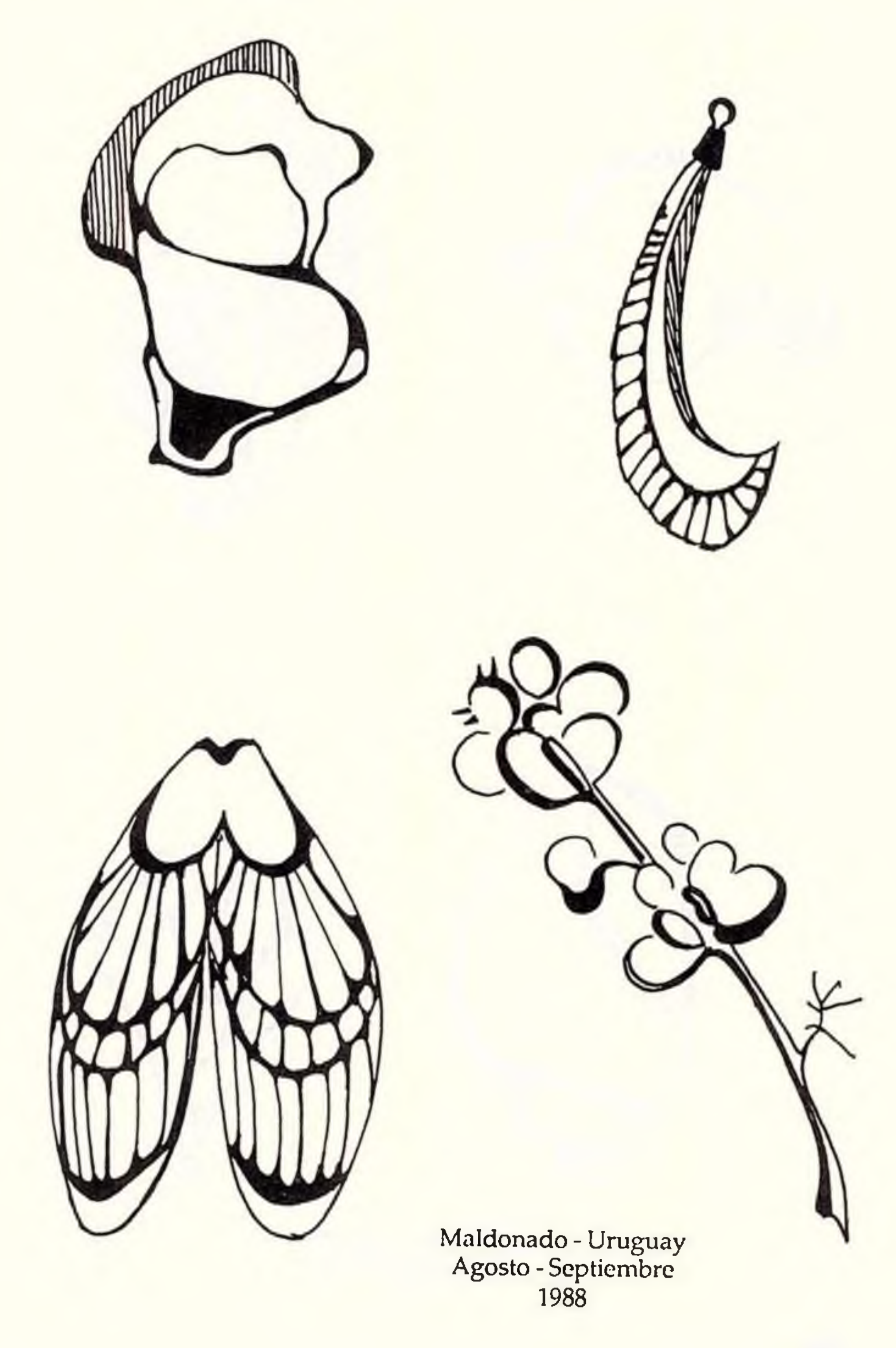


Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988


Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988









Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988

✔ SINTESIS GRAFICA

El catálogo de motivos detectados del entorno, nos da la posibilidad de entresacar aquellos que sean los más adecuados para el propósito específico que se persigue, proporcionando un punto de partida para desarrollar una labor de síntesis que nos proporcione una buena cantidad de variantes a base de simplificar en todas sus posibiliddes los motivos seleccionados, buscando en cada caso una relación directa entre la sintetización y el objeto a diseñar, trátese de la solución formal o de la ornamentación del objeto.

Los elementos así localizados, también sus susceptibles de estilizarse, es decir, a la síntesis puede seguir un proceso de estilización a base de modificar las proporciones, dirección de las líneas, agrandando o disminuyendo escalas y todas aquellas sotras variantes que nuestra imaginación permita, incrementándose de esta manera las posibilidades y aunque las formas finales no permitan reconocer las iniciales, de todas maneras se habrá establecido un punto de contacto con el entorno y un aire de familia con el propio entorno.

Dentro de este contexto, los elementos de diseño que son usados como motivos decorativos o aplicaciones a las soluciones formales, son de singular importancia para definir una personalidad distintiva ya que, brindando una infinidad de posibilidades, permiten caracterizar formas que ya han sido dadas en otros lugares, debido que similares necesidades producen paralelismos y que, de todas formas, las soluciones puramente morfológicas tienen sus limitaciones, por lo que el uso de texturas, colores y aplicaciones producirán variantes tipológicas diferenciales.





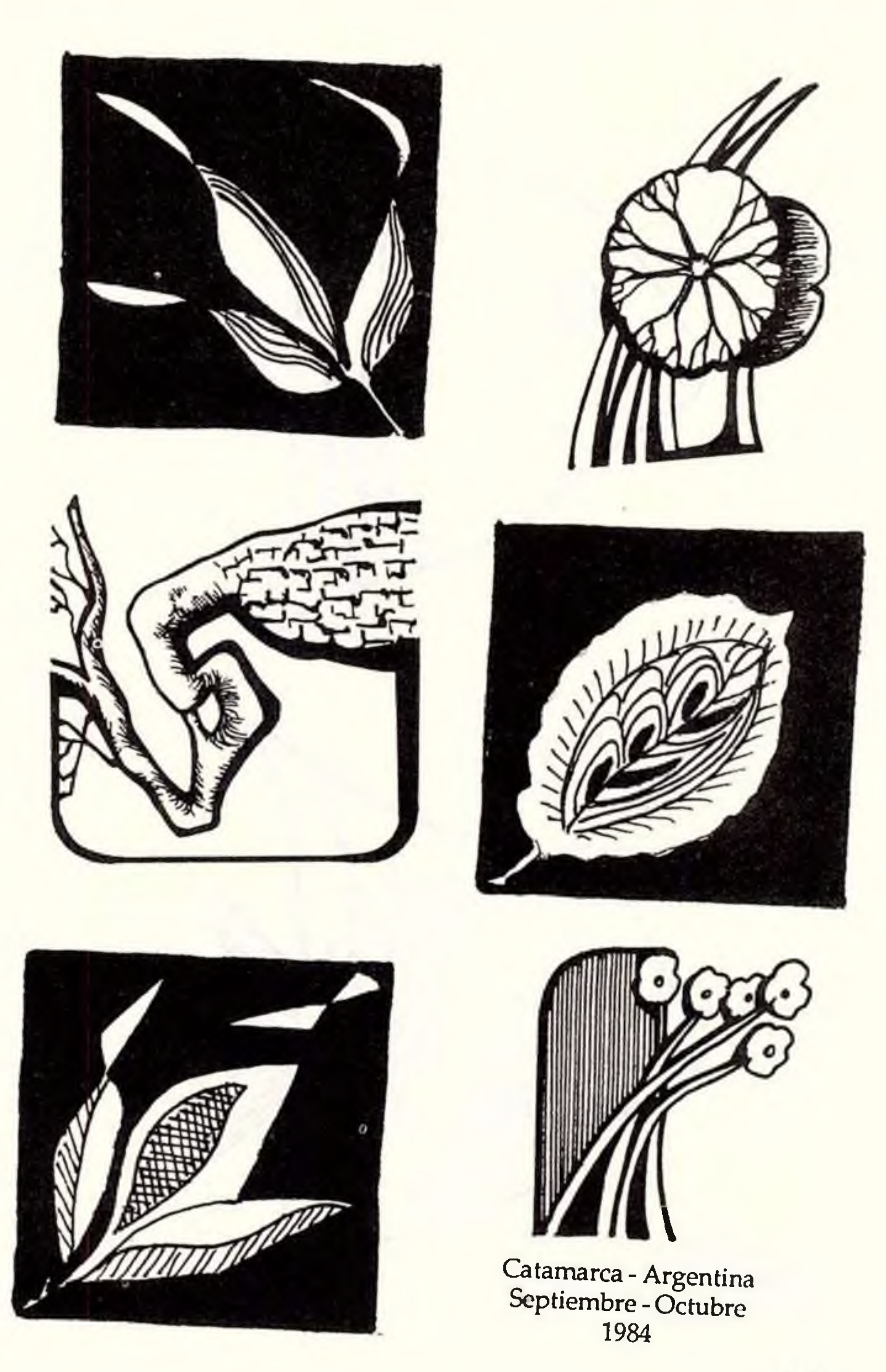




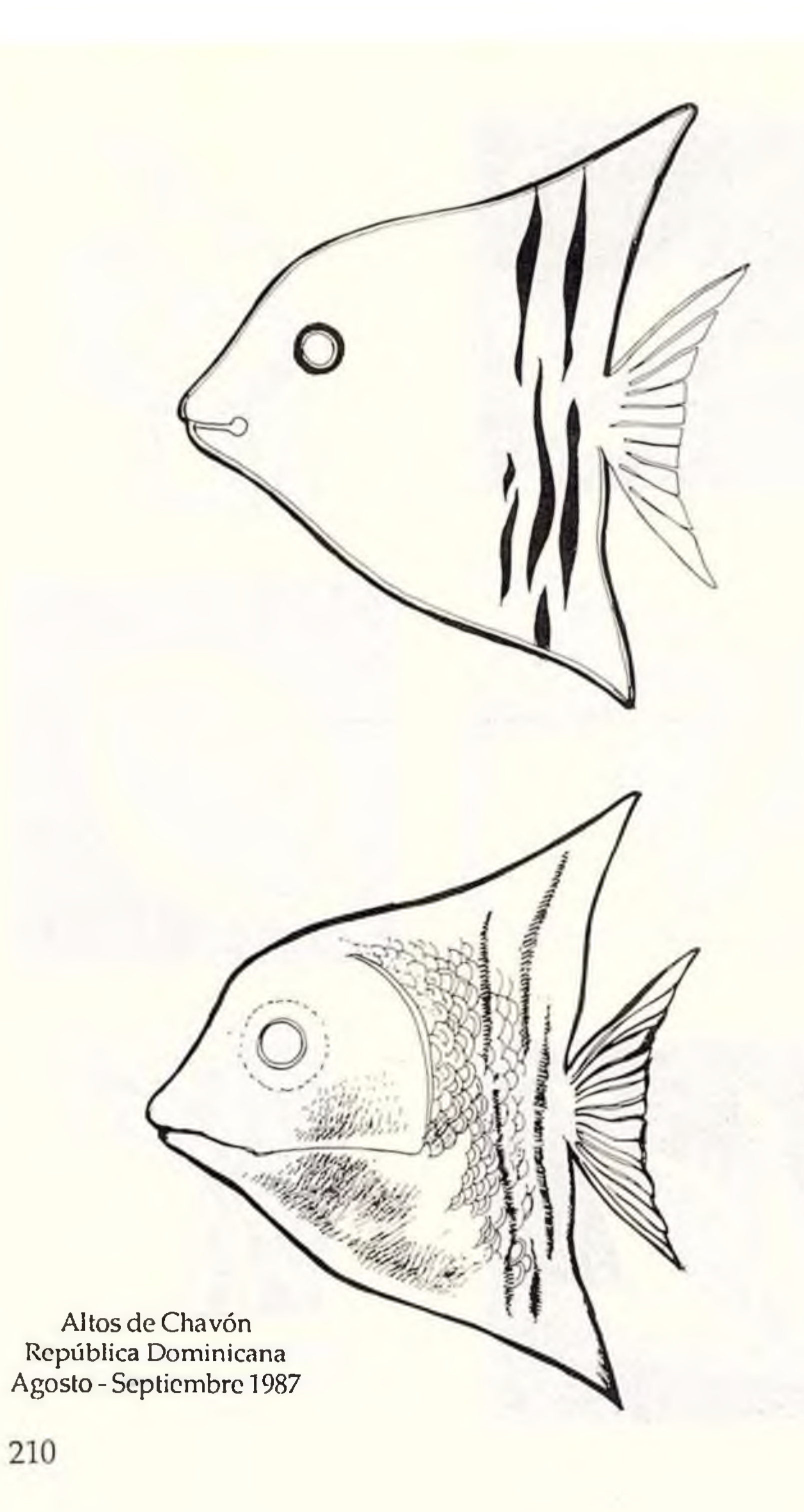




Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984



Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984



Altos de Chavón
República Dominicana
Agosto - Septiembre 1987



Altos de Chavón
República Dominicana
Agosto - Septiembre 1987



Altos de Chavón
República Dominicana
Agosto - Septiembre 1987









Altos de Chavón
República Dominicana
Agosto - Septiembre 1987

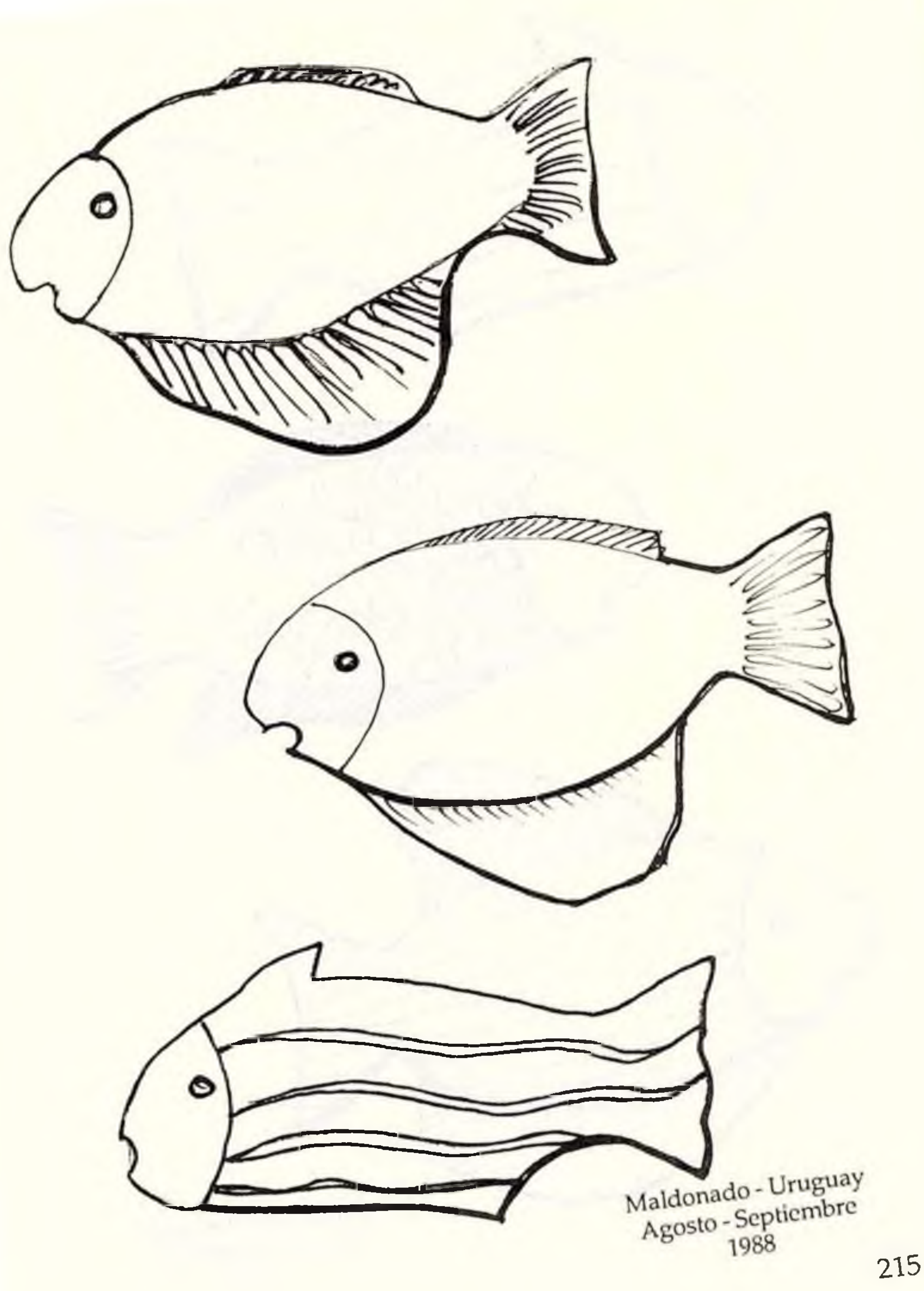


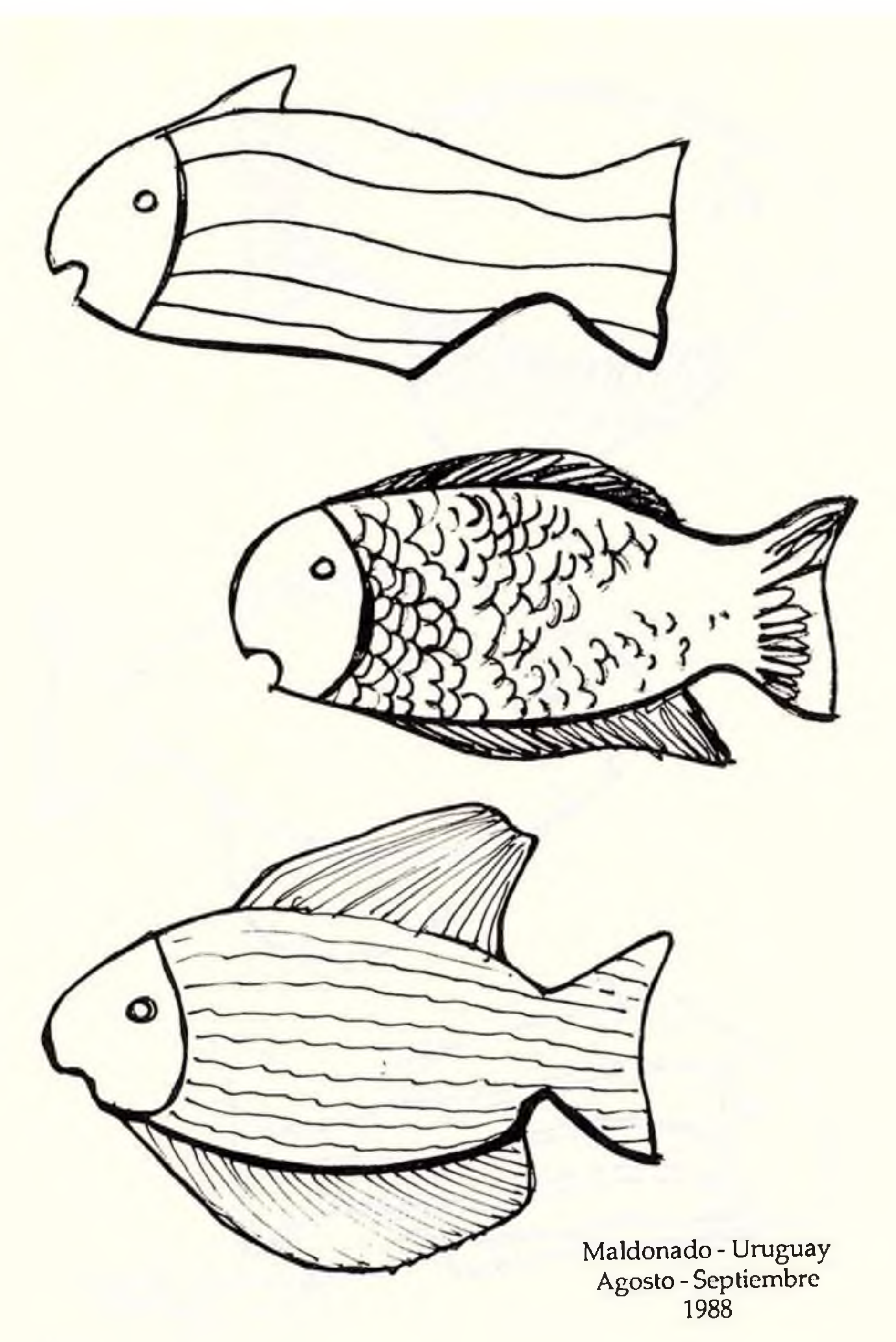




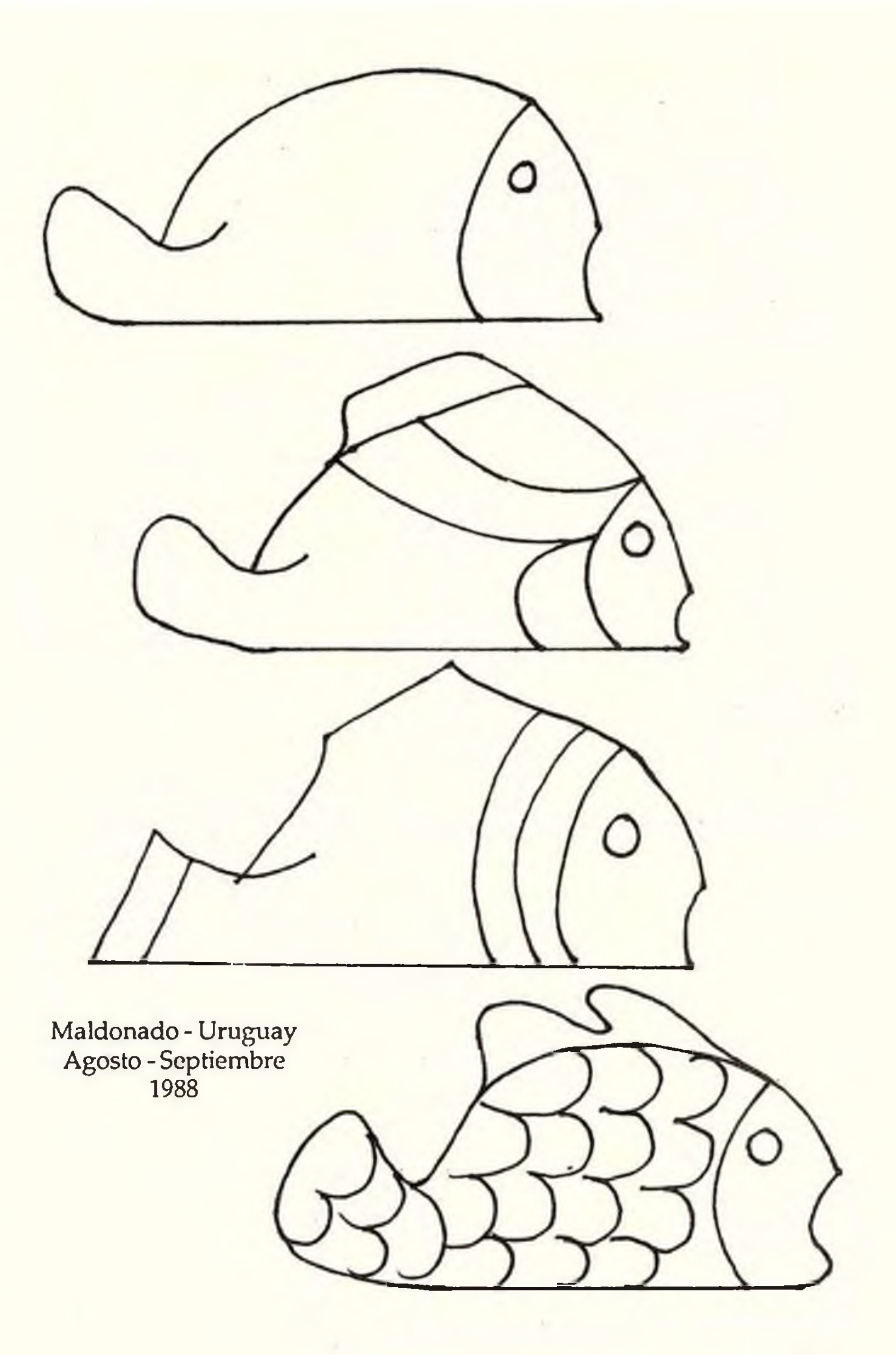


Altos de Chavón
República Dominicana
Agosto - Septiembre 1987

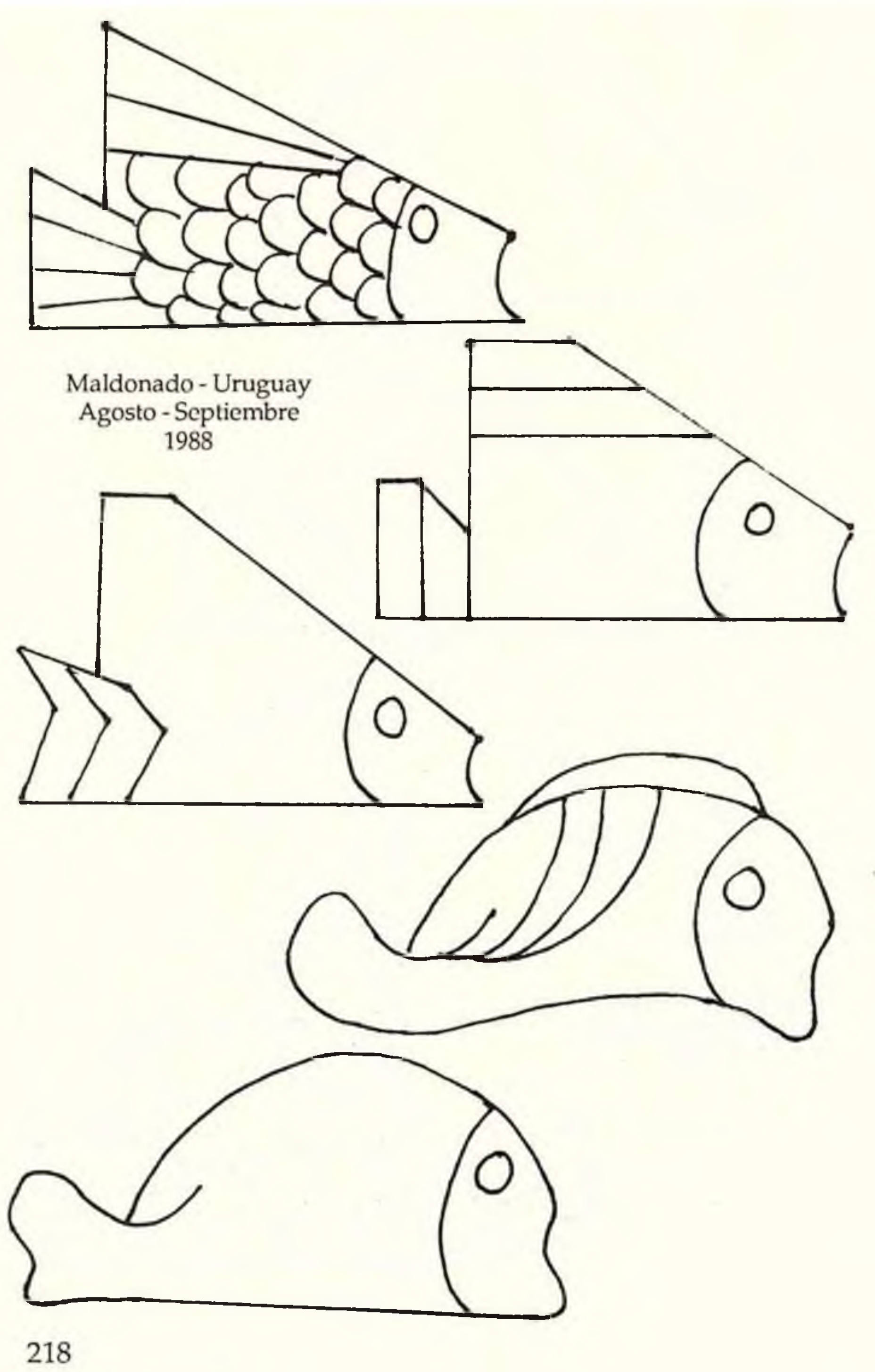

Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988

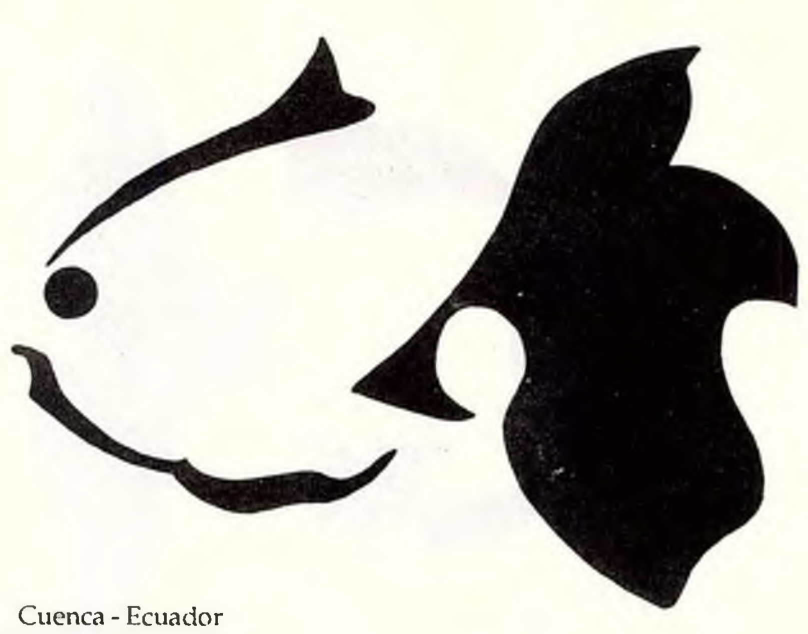


Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988


Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988

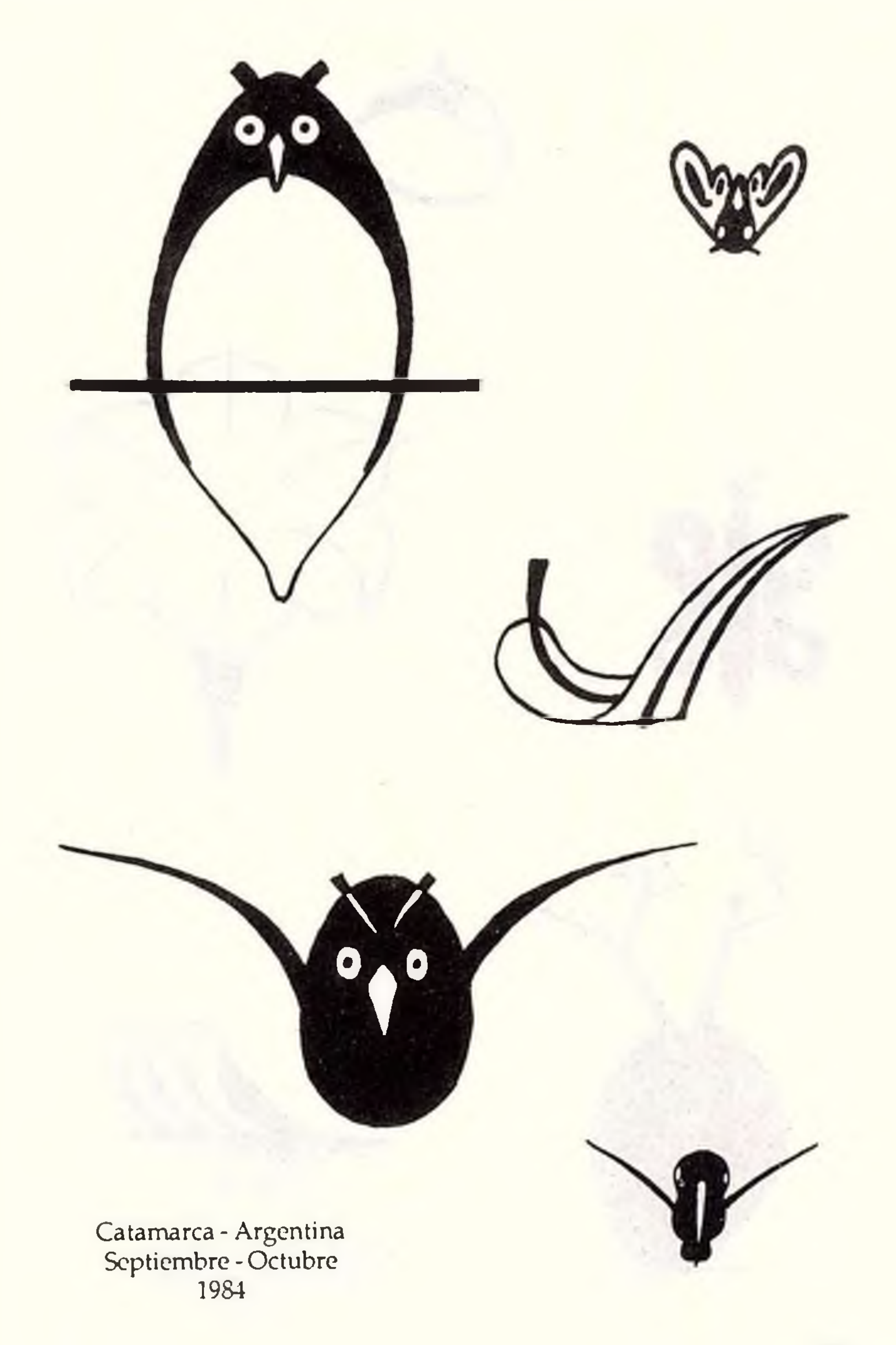


Cuenca - Ecuador
Octubre - Noviembre
1983



Cuenca - Ecuador
Octubre - Noviembre
1983

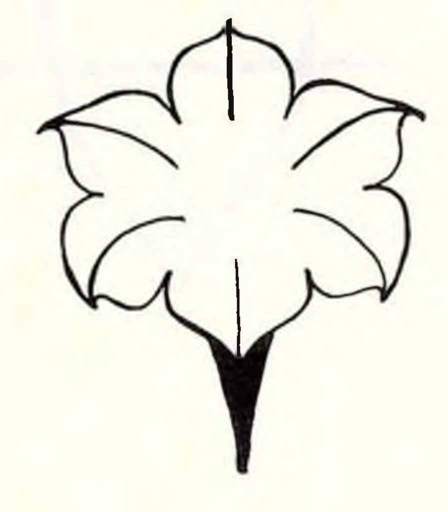




Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984



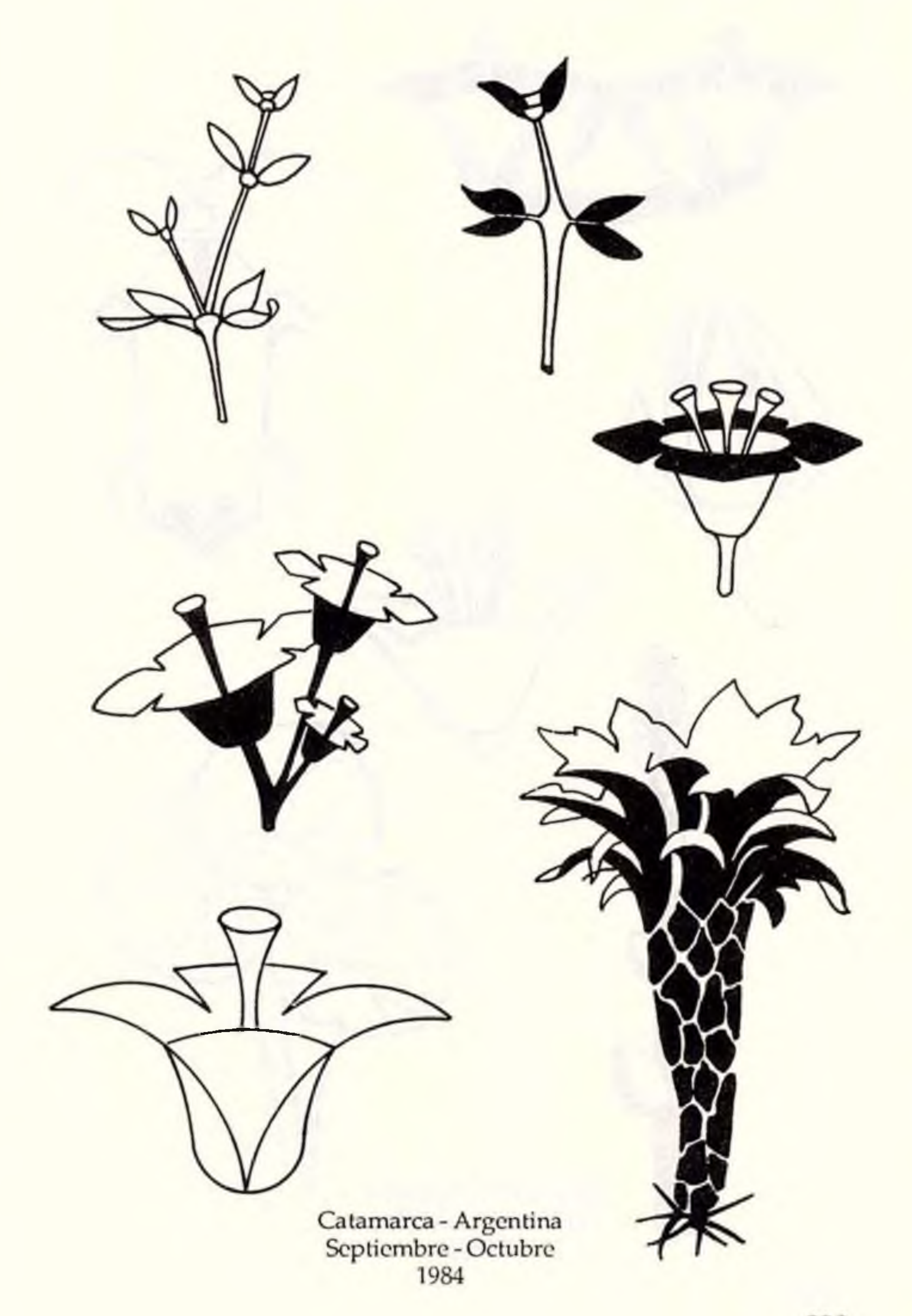








Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984



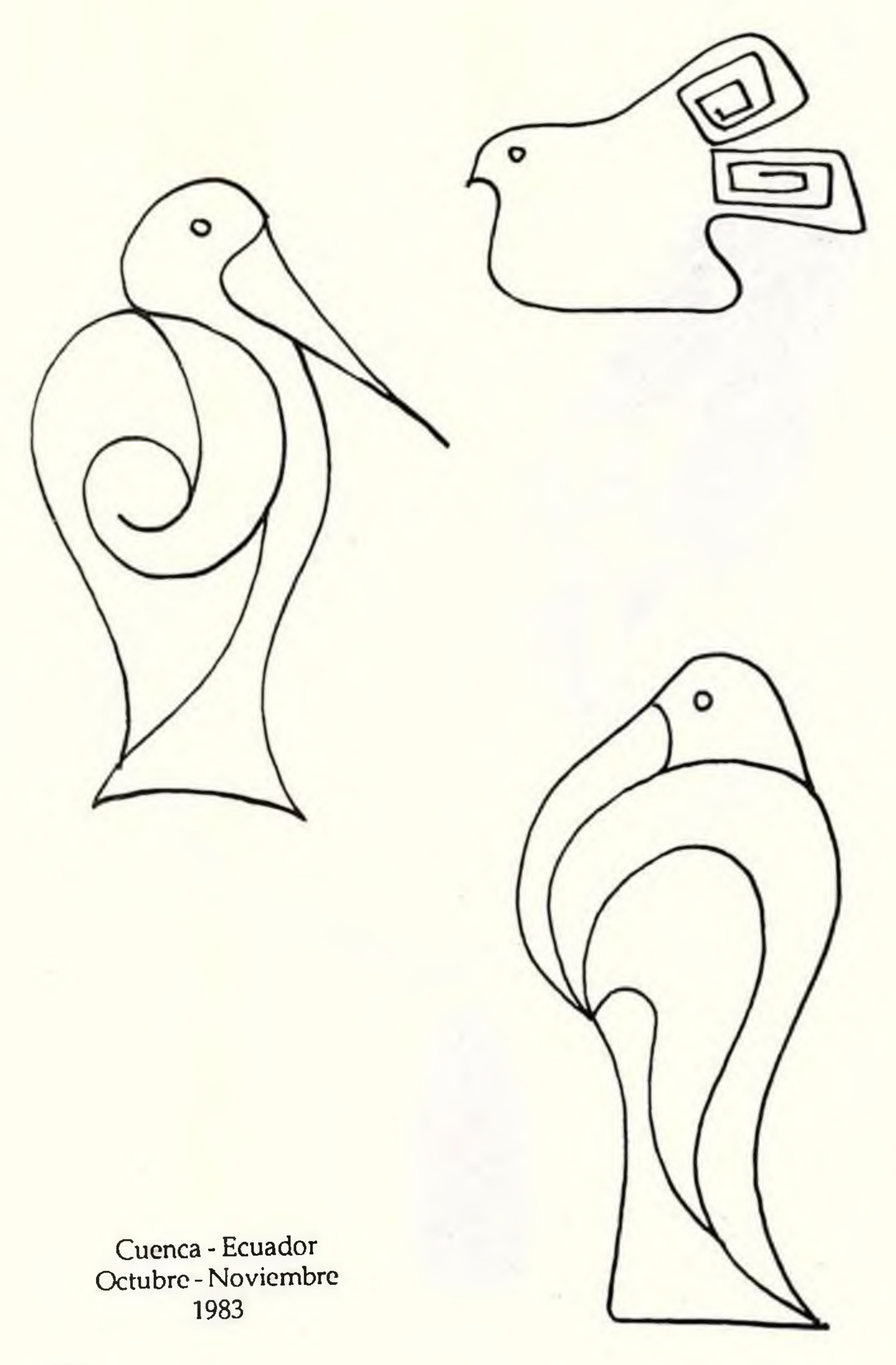
Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984



Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984



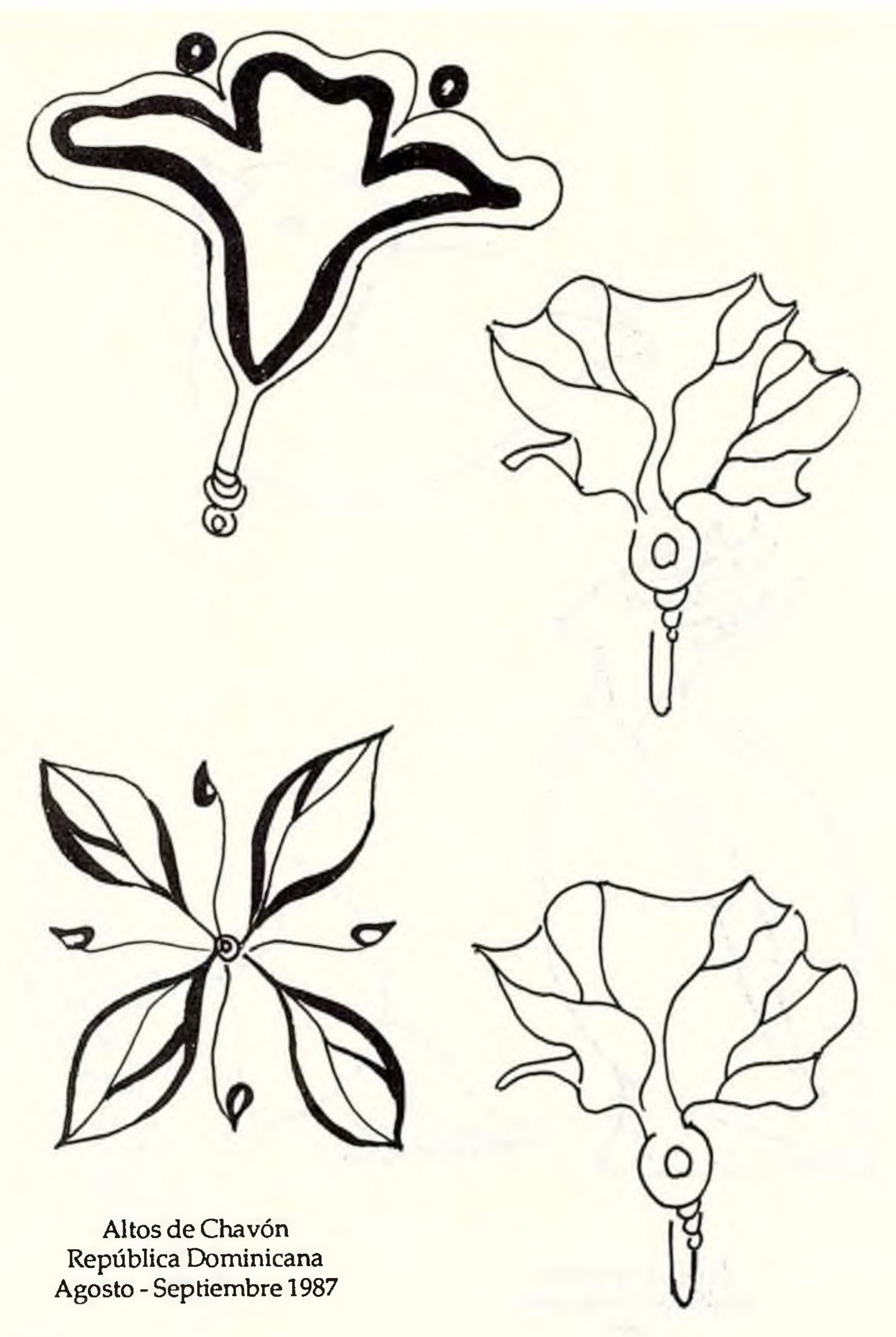
Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986



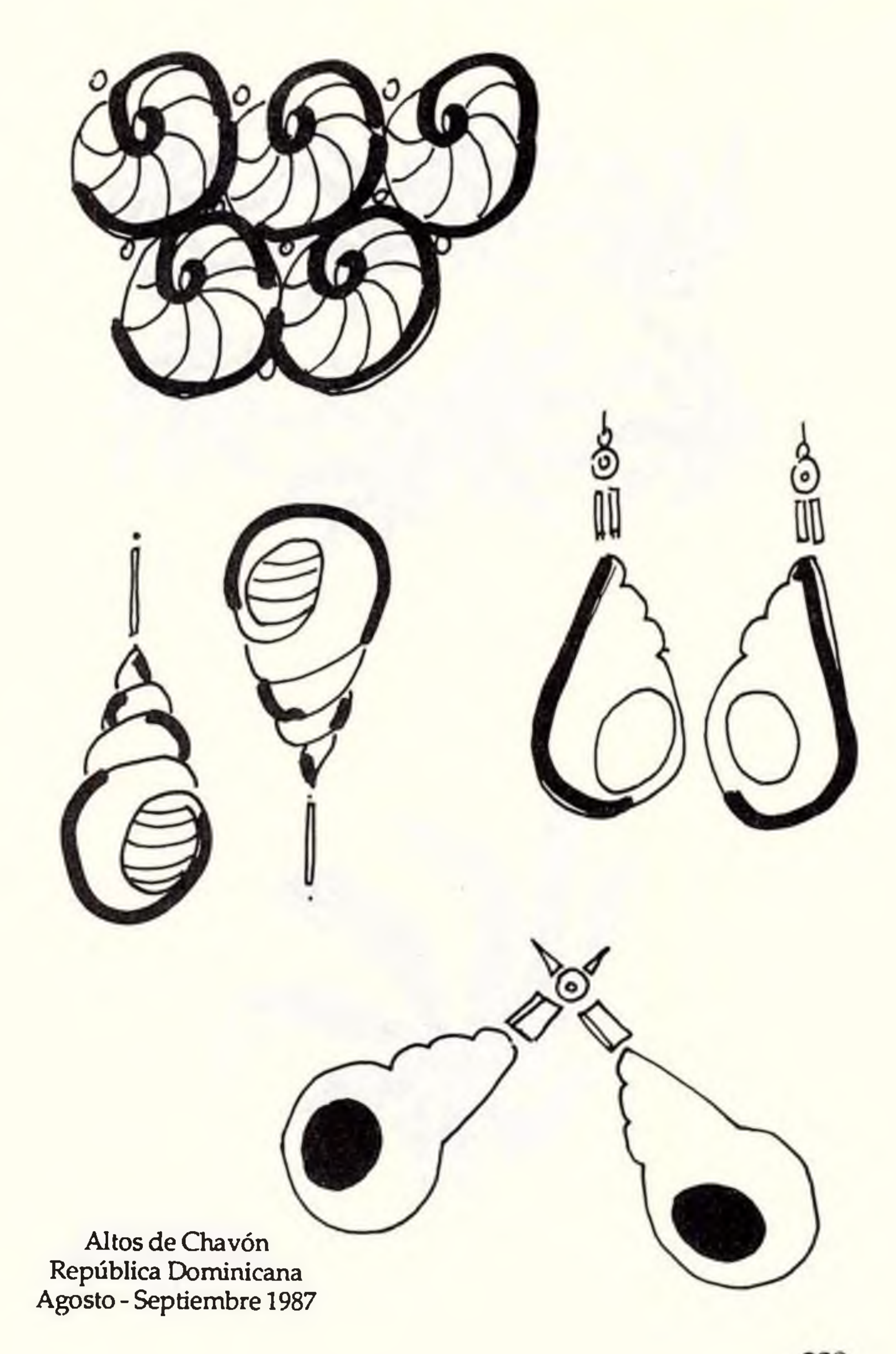
Cuenca - Ecuador
Octubre - Noviembre
1983



Cuenca - Ecuador
Octubre - Noviembre
1983



Altos de Chavón
República Dominicana
Agosto - Septiembre 1987

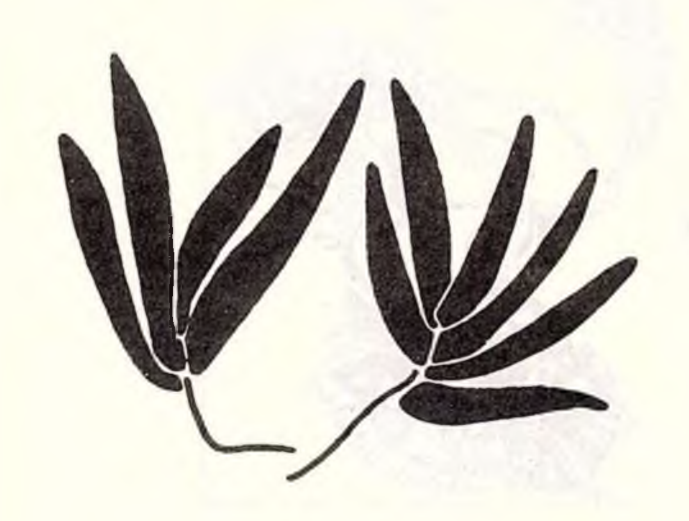


Altos de Chavón
República Dominicana
Agosto - Septiembre 1987





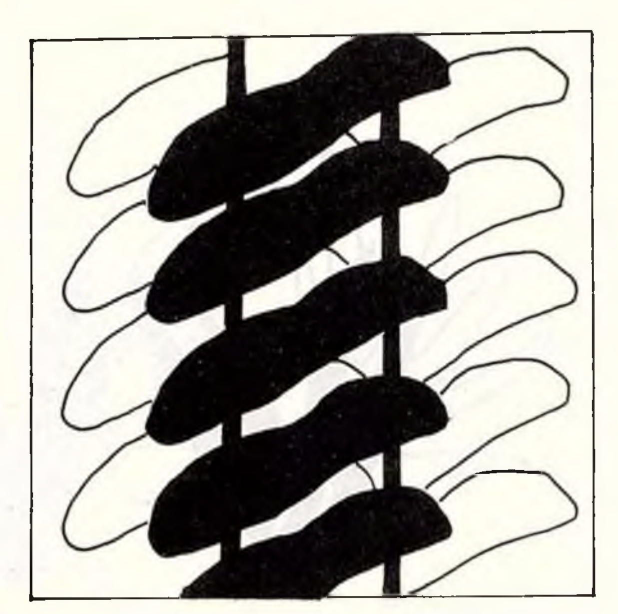
Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986





Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986



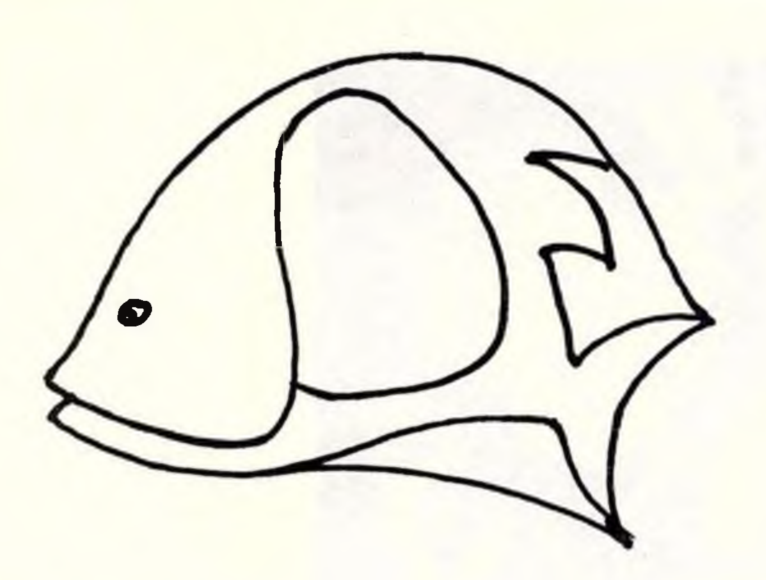


Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986

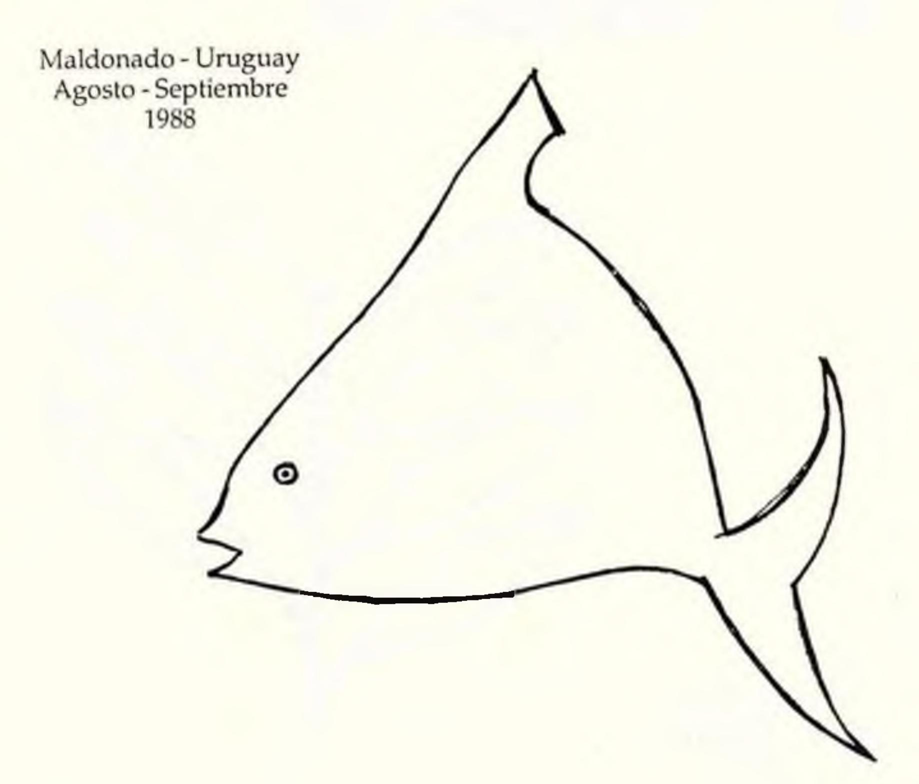


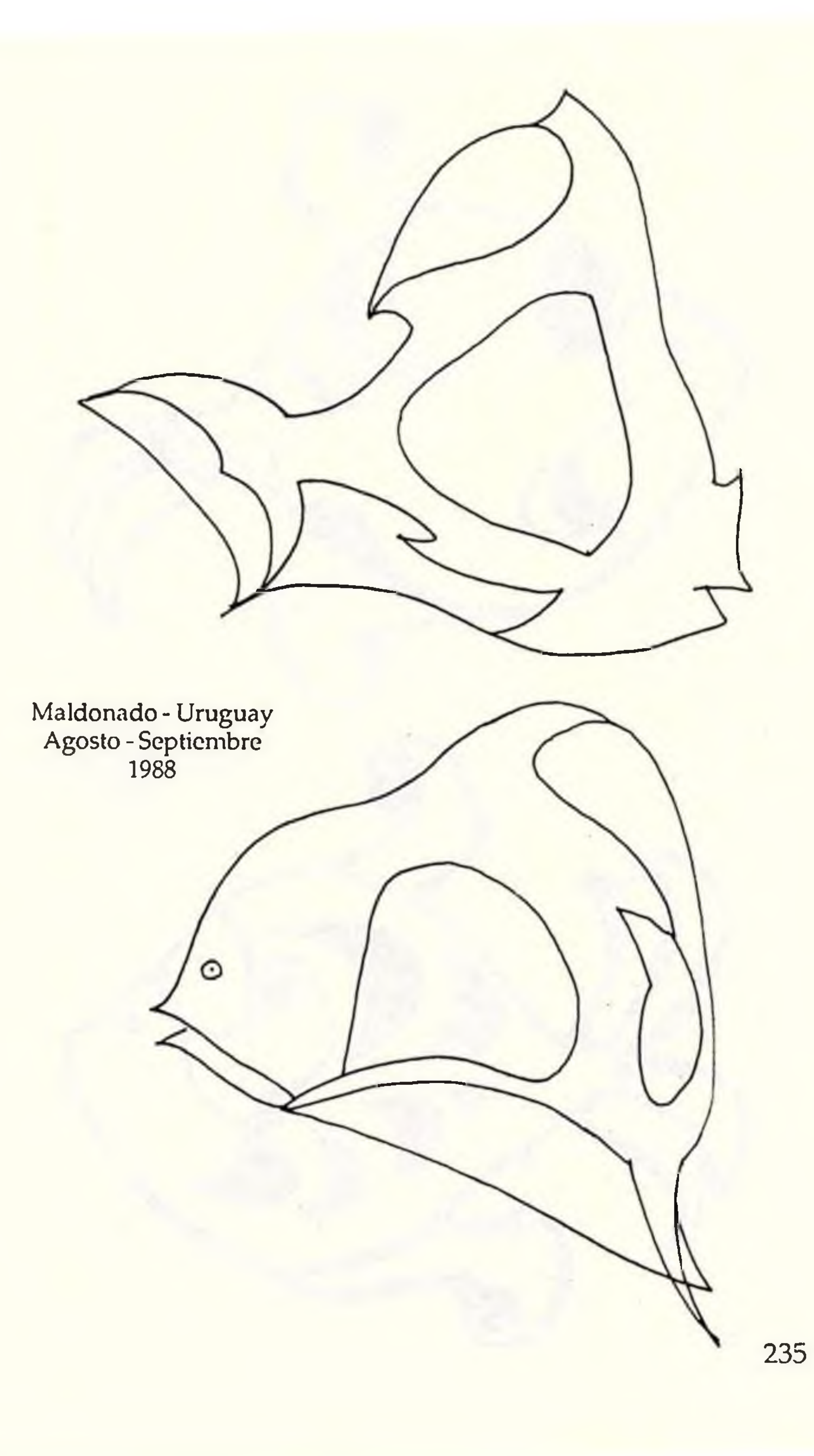


Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986

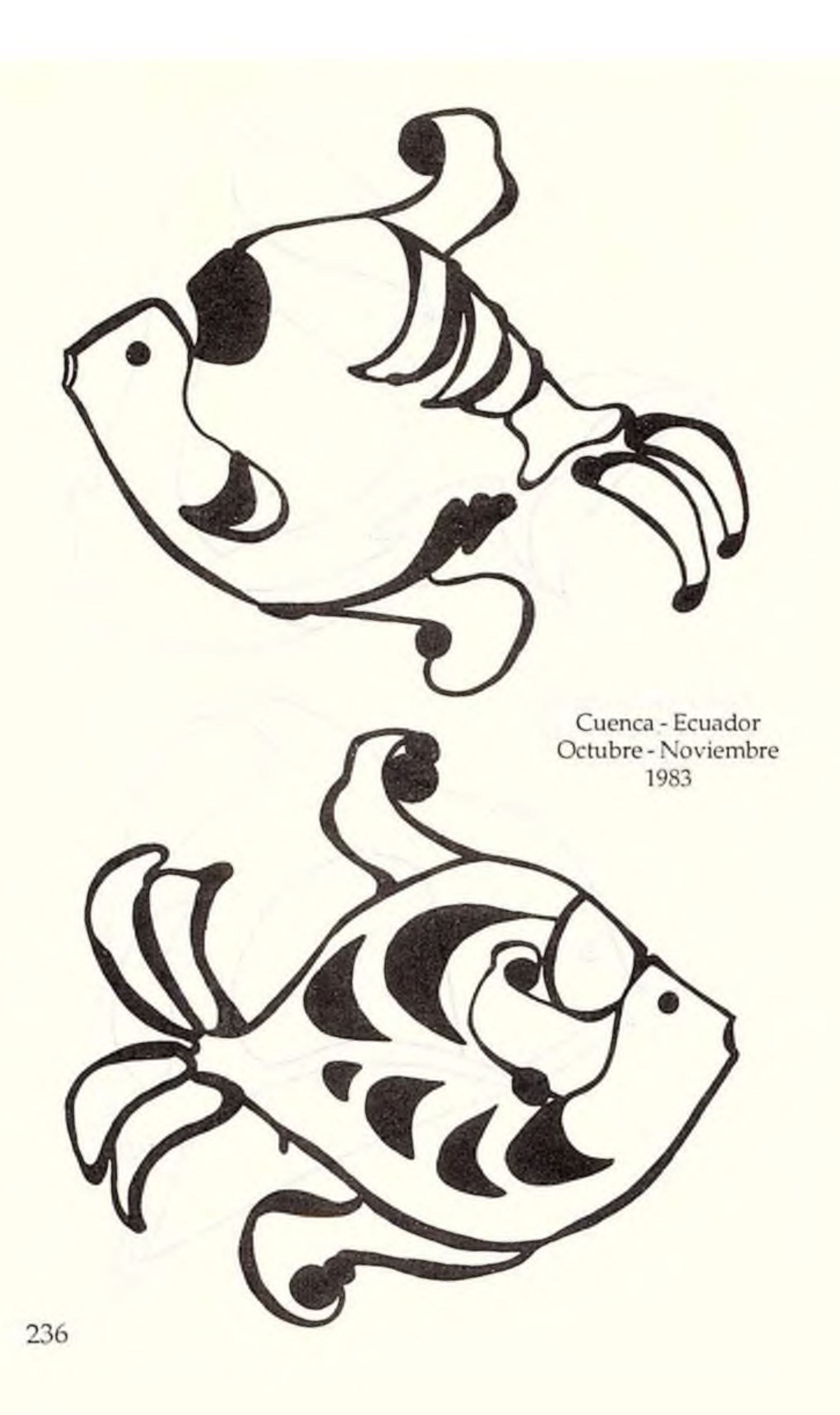


Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988





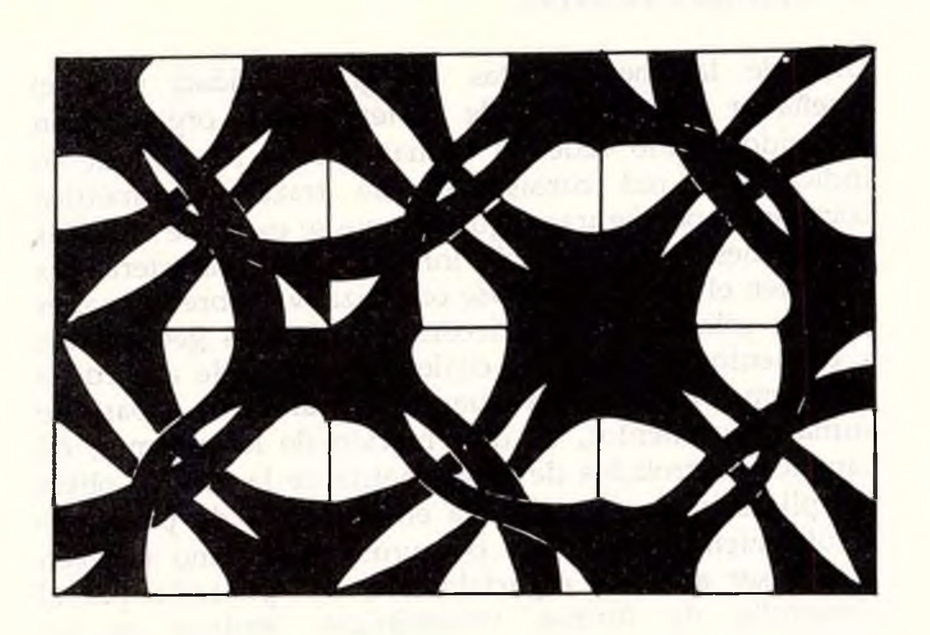
Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Cuenca - Ecuador
Octubre - Noviembre
1983

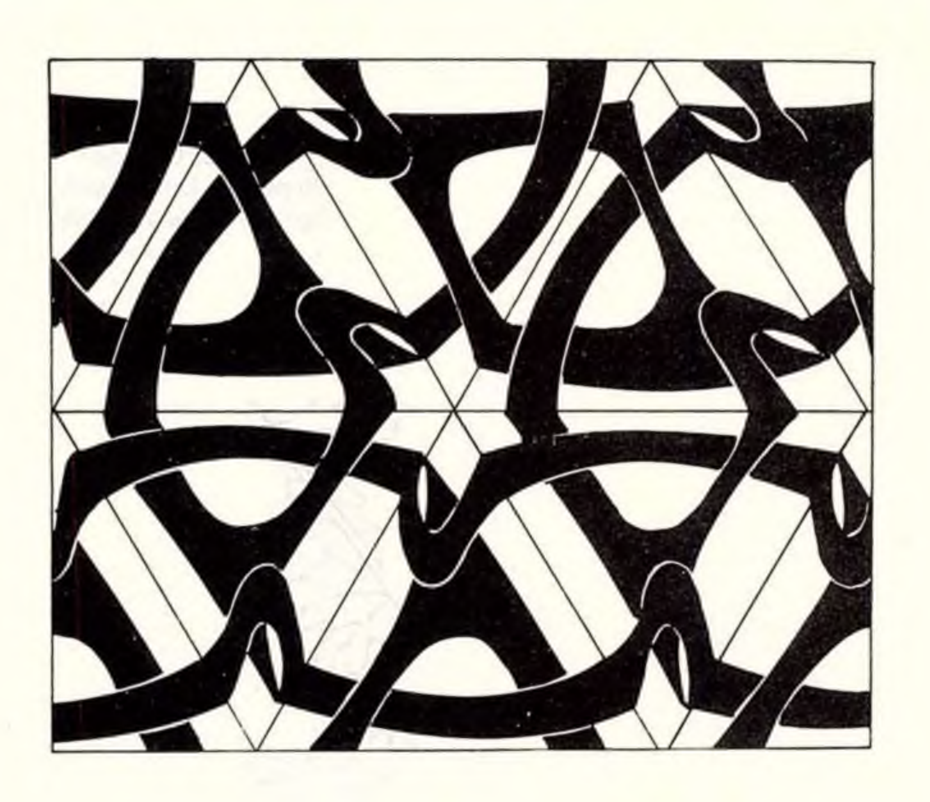
✔ REDES Y TRAMAS

Una de las herramientas de gran utilidad para el diseñador es el uso de sistemas de organización conocidos como redes o tramas. Como su nombre lo indica, una red consiste en un trazado geométrico compuesto por figuras regulares que se extiende en todas direcciones y hasta el infinito. Sus características permiten el uso de una base organizativa sobre la cual es posible colocar motivos decorativos, formas geométricas y elementos variados los cuales se repiten de acuerdo a las normas de la red, y que pueden alterarse a base de suma de elementos, de deformación de los mismos, de cambios controlados de la geometría de la red. Es obvia la aplicación de este sistema en el diseño de piezas de recubrimiento para pisos o muros, pero como también puede ser aplicada espacialmente, su aplicación par el desarrollo de formas volumétricas también es un auxiliar de gran efectividad. Los siguientes ejemplos darán una idea de las posibilidades.





Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984

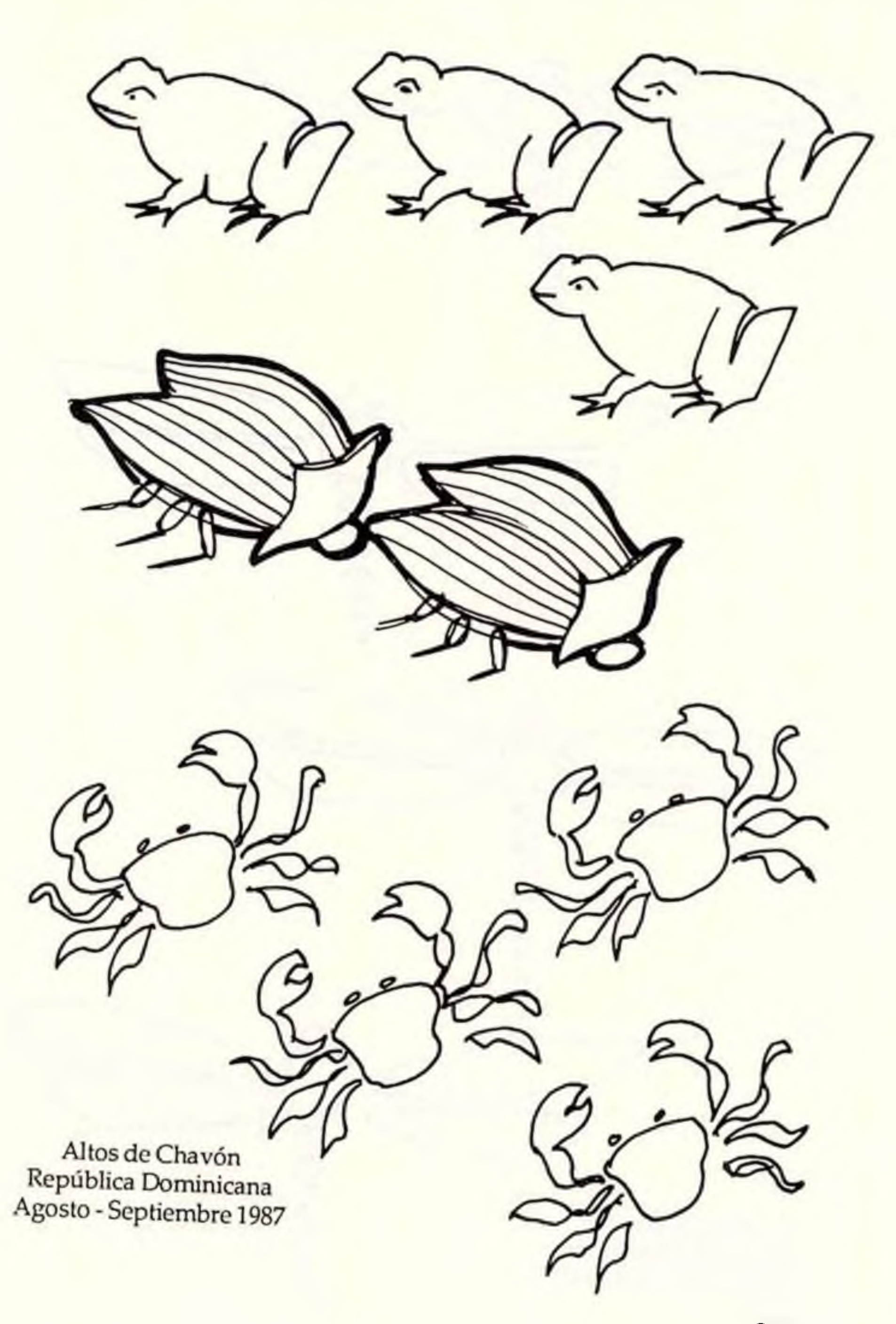




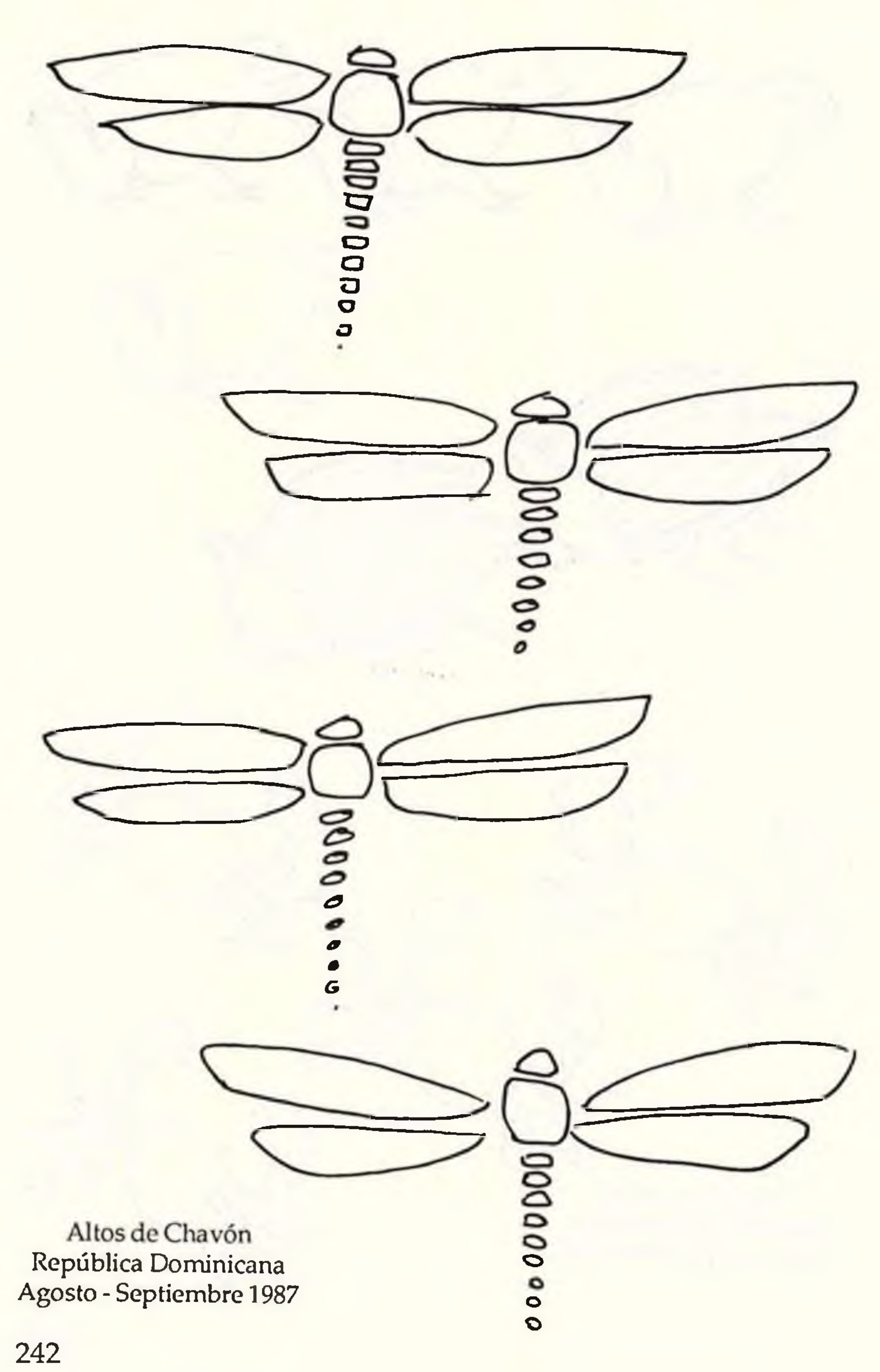
Catamarca - Argentina
Septiembre - Octubre
1984

Altos de Chavón
República Dominicana
Agosto - Septiembre 1987

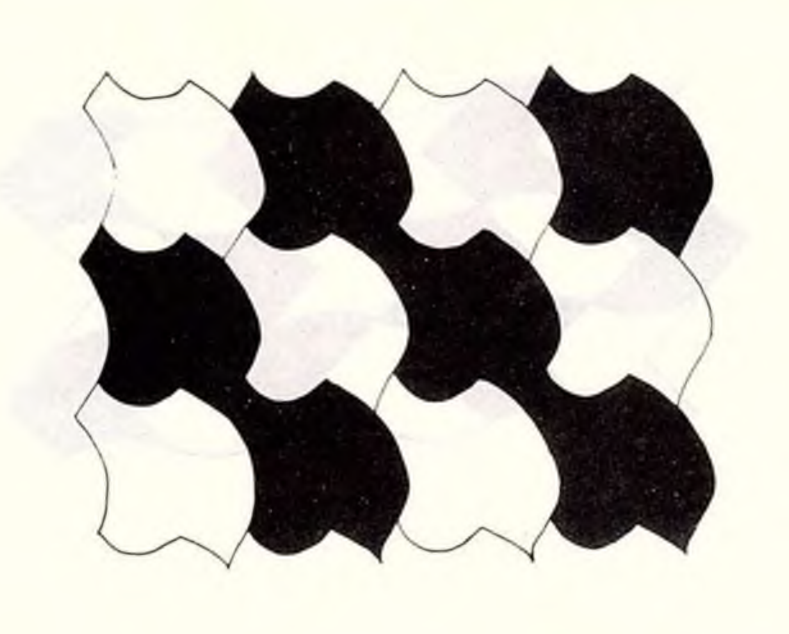


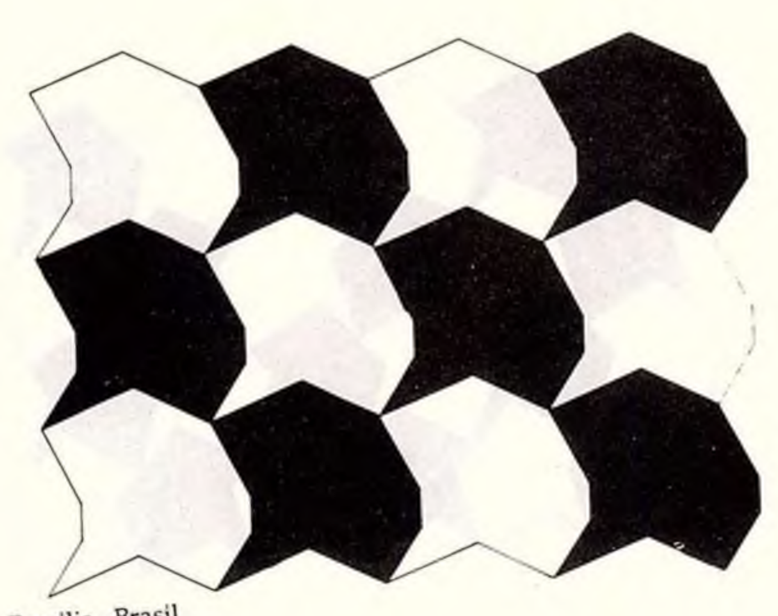


Altos de Chavón
República Dominicana
Agosto - Septiembre 1987

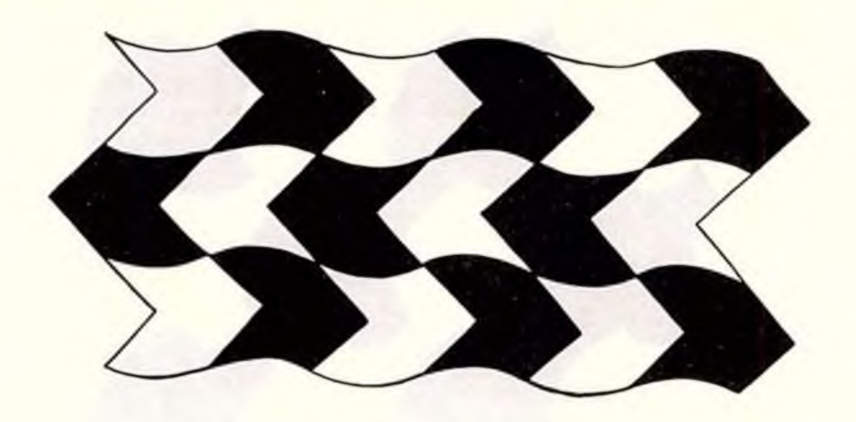


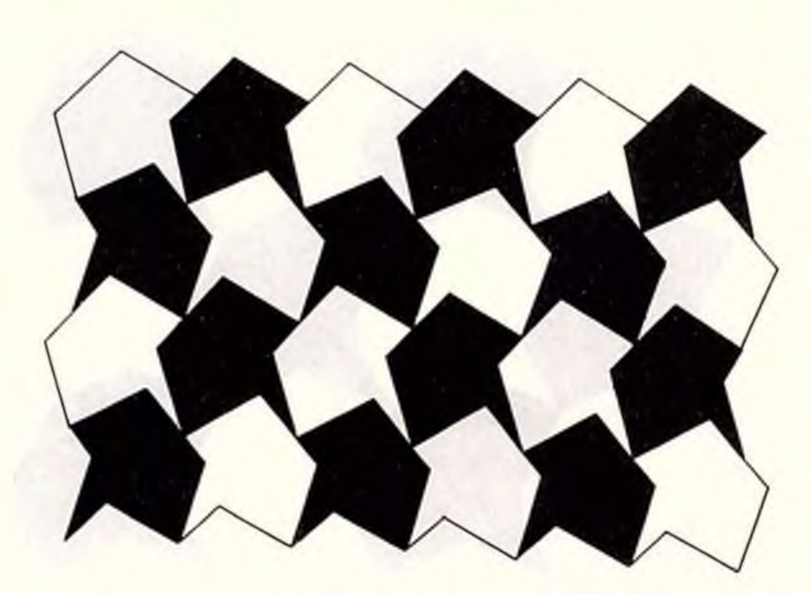
Altos de Chavón
República Dominicana
Agosto - Septiembre 1987



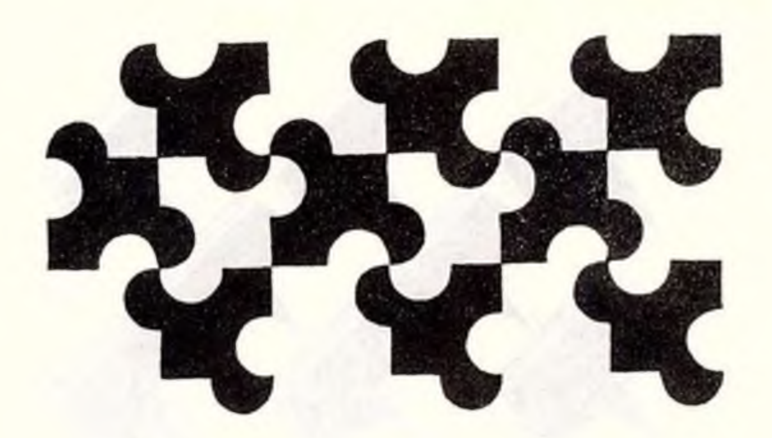


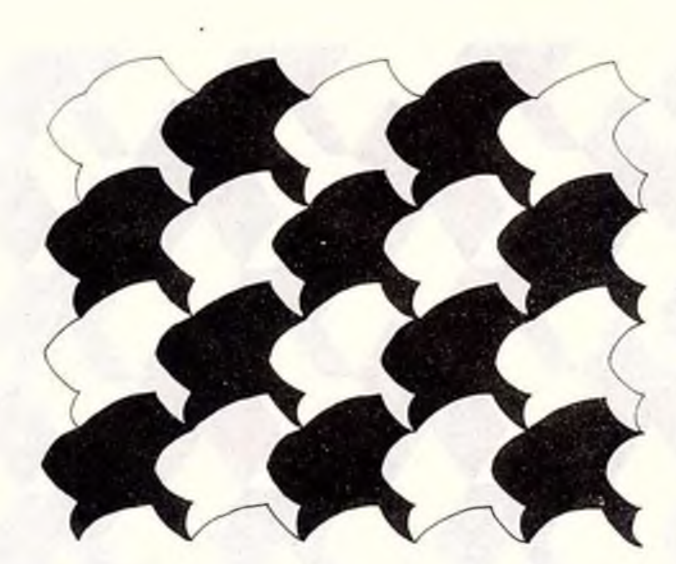
Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986



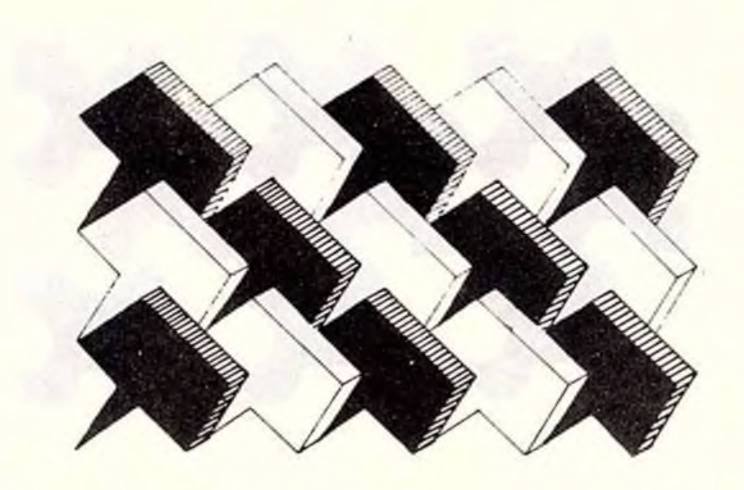


Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986

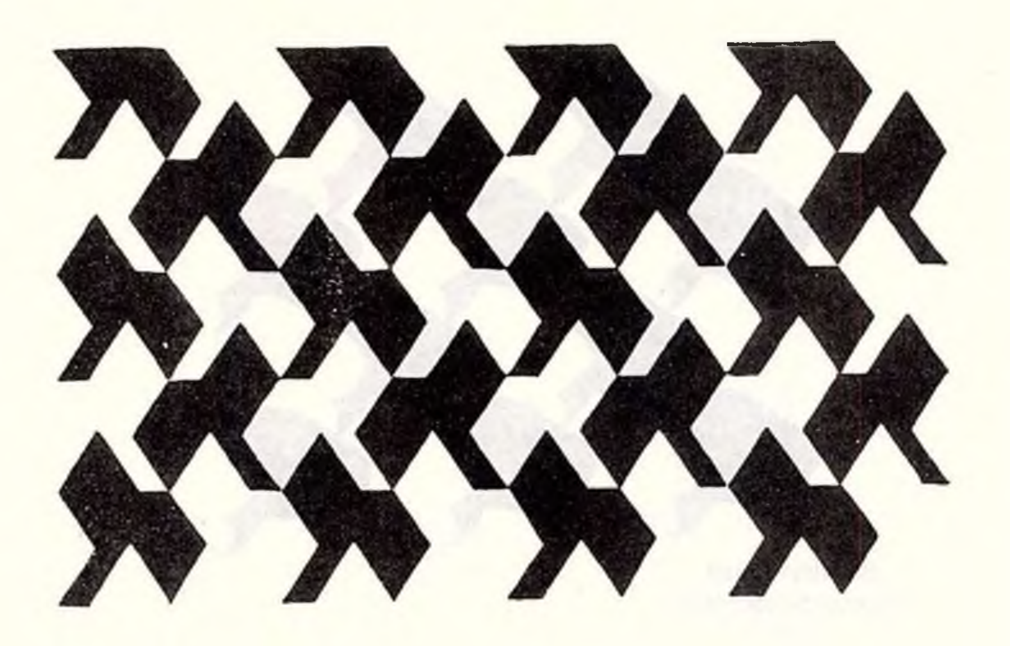




Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986

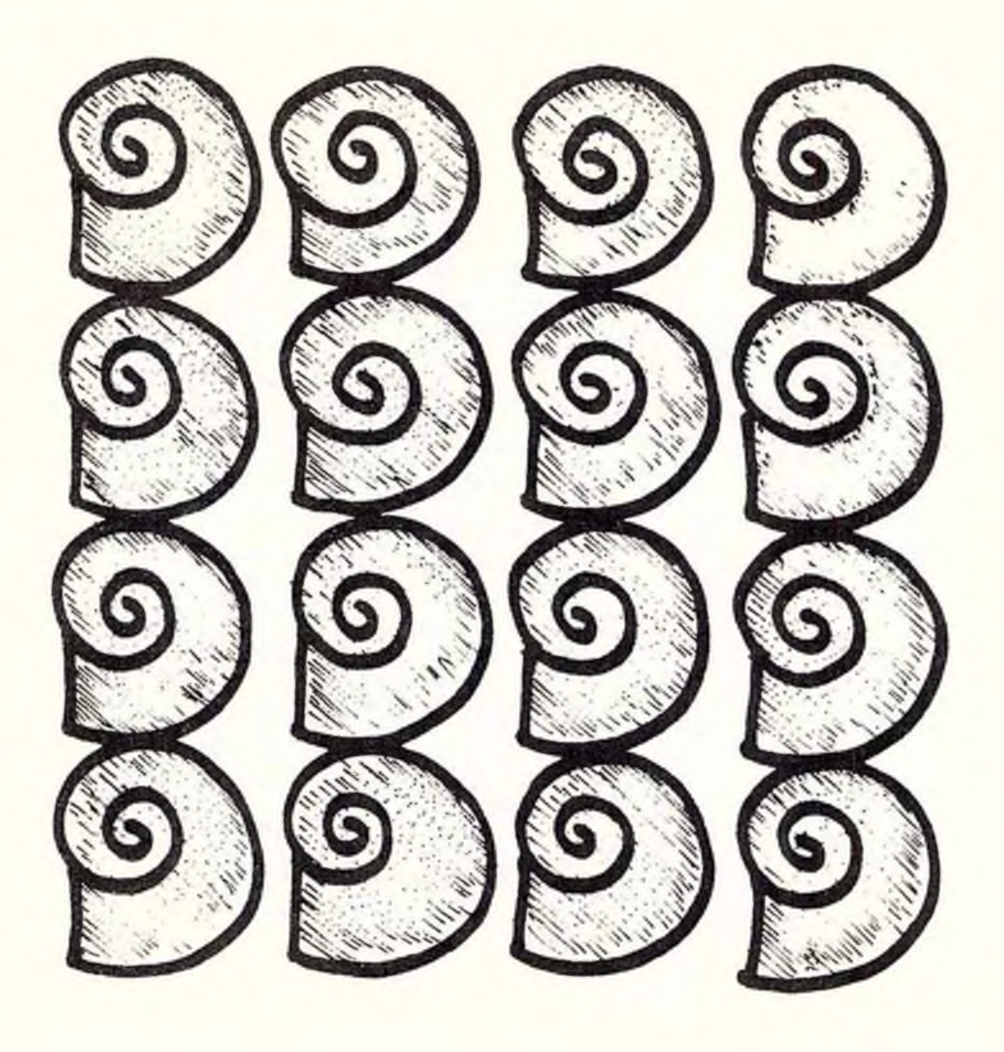


Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986

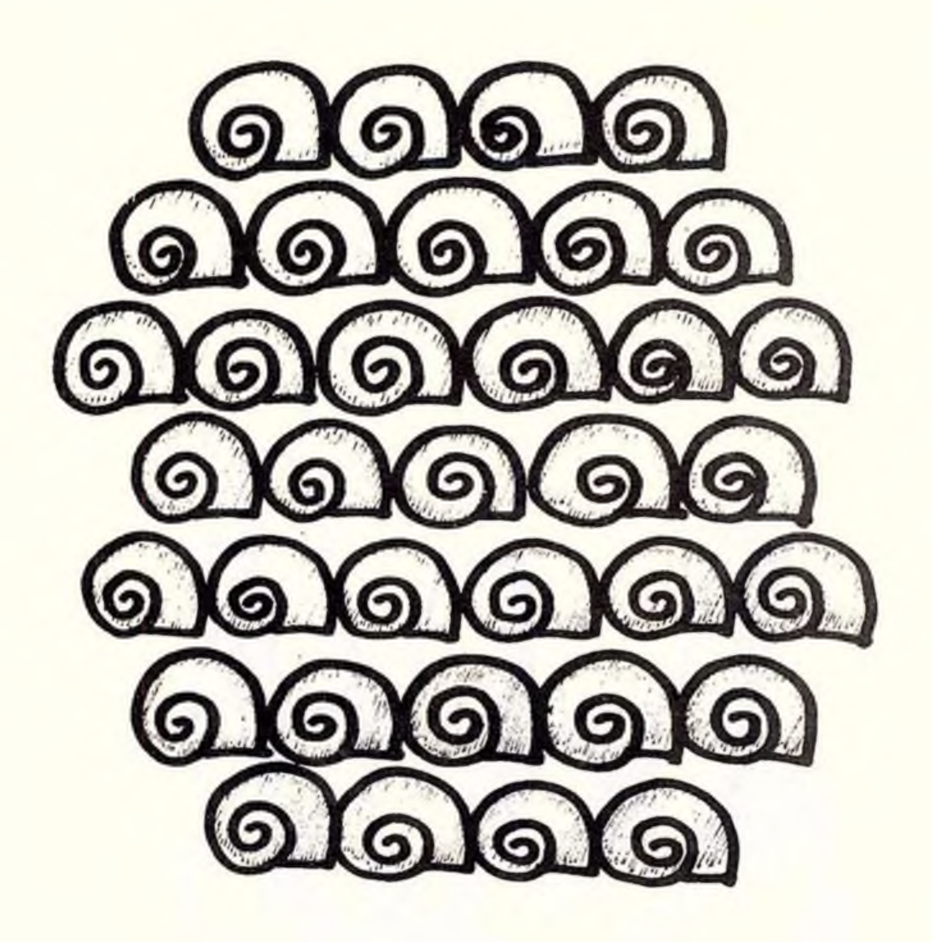




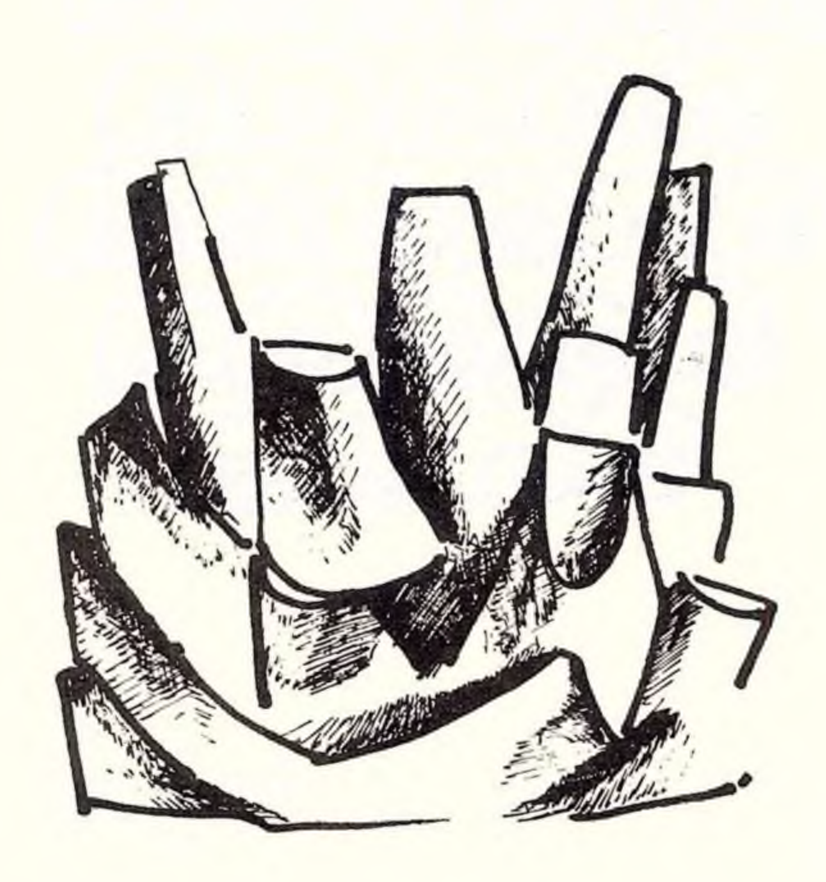
Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



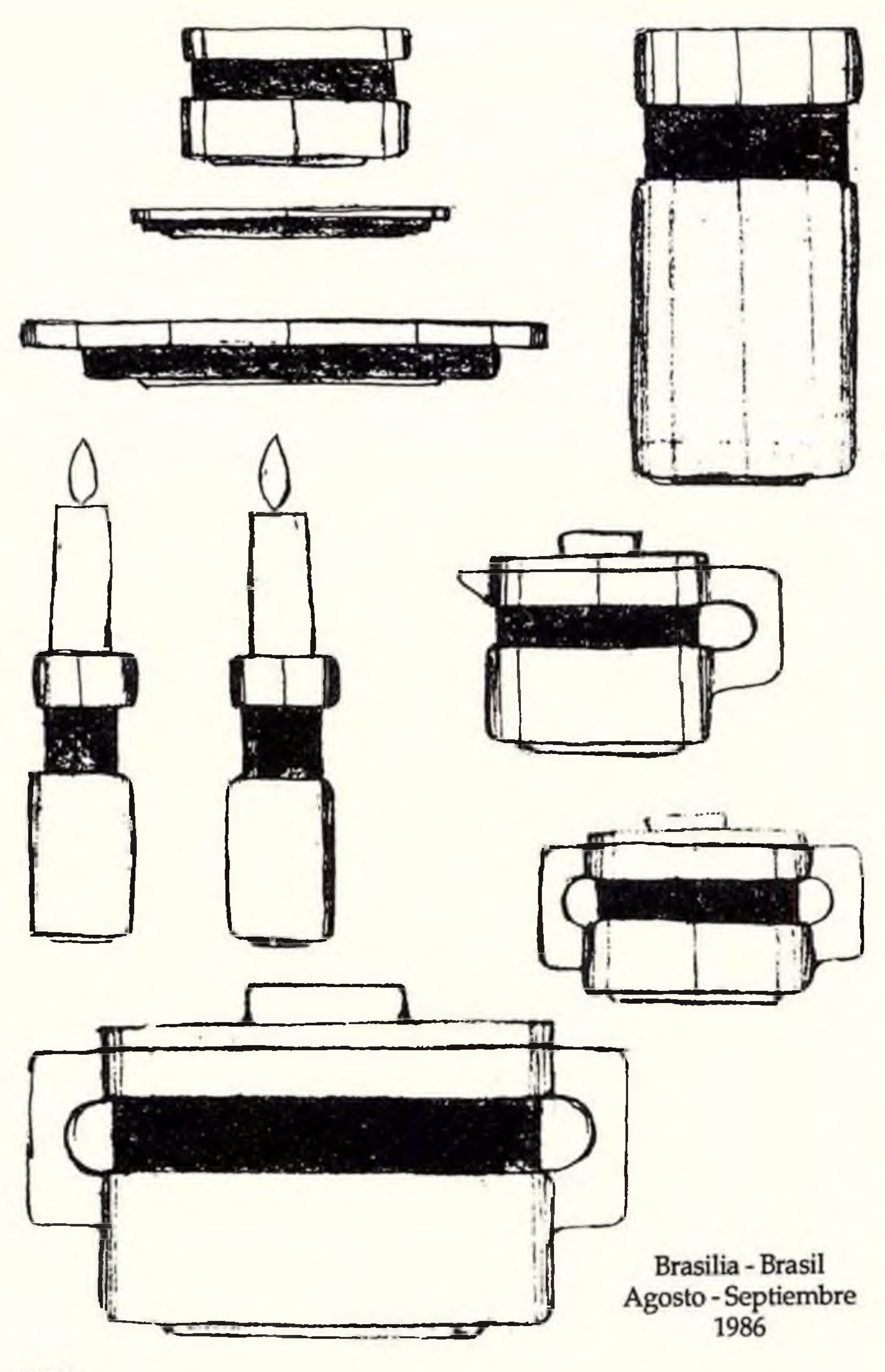
Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988

Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988

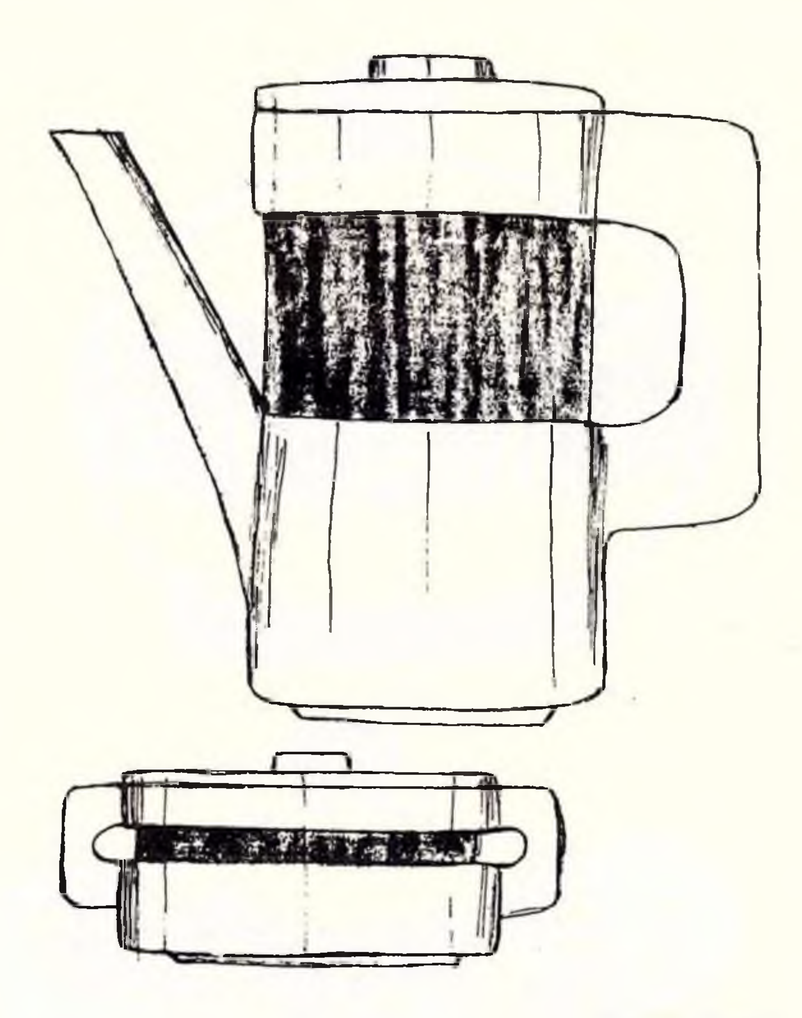


✔ PROYECTOS DE DISEÑO

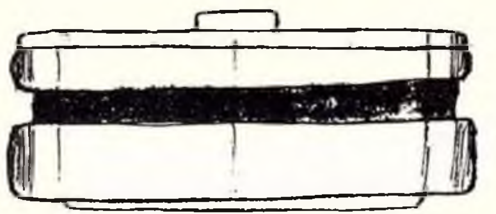
Para finalizar los cursos de Diseño Artesanal, se plantean a los asistentes diferentess proyectos de diseño los cuales han sido seleccionados de acuerdo a ciertas posibilidades de realización y para cuyo desarrollo se proporcionan las especificaciones y requerimientos correspondientes. Algunos de estos proyectos son realizados en los talleres puestos a disposición del curso, y otros quedan registrado en planos y dibujos de acuerdo a su necesidad de expresión. A continuación se presentan algunos ejemplos de los realizados en esta etapa.



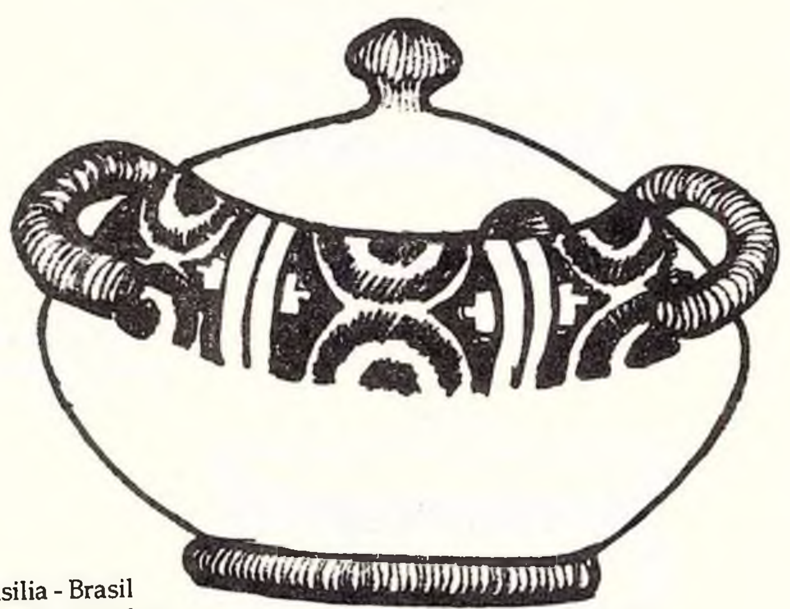
Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986



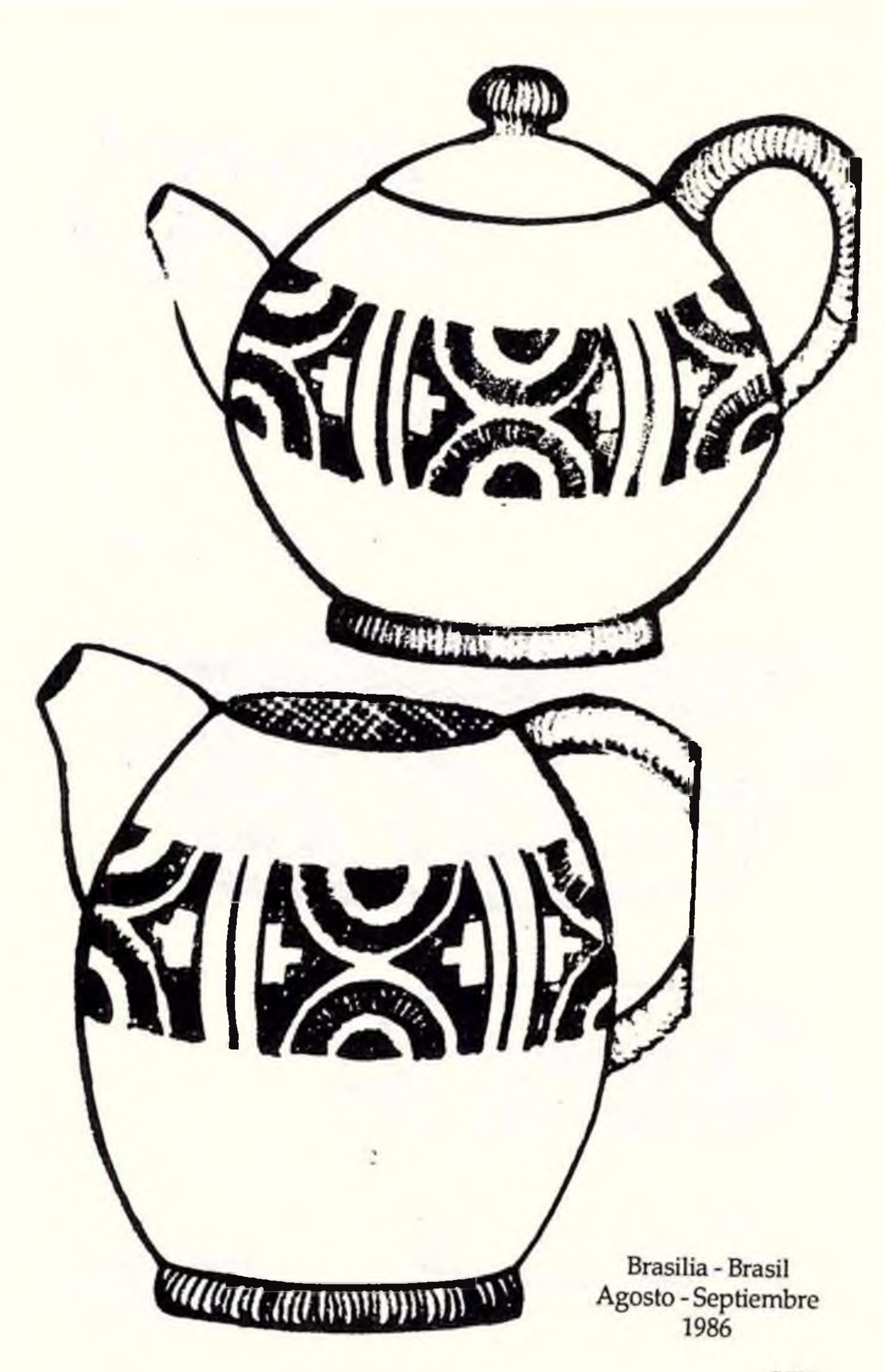
Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986





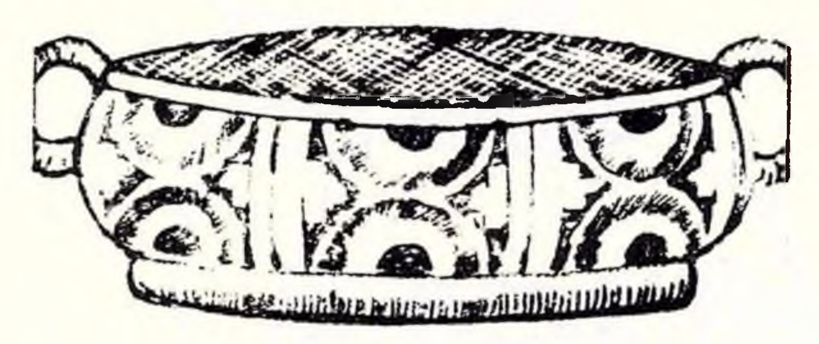


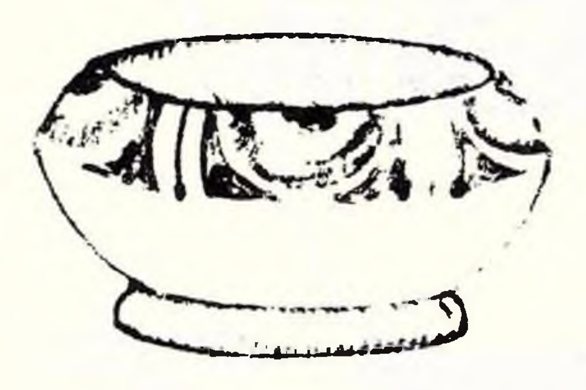
Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986



Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986





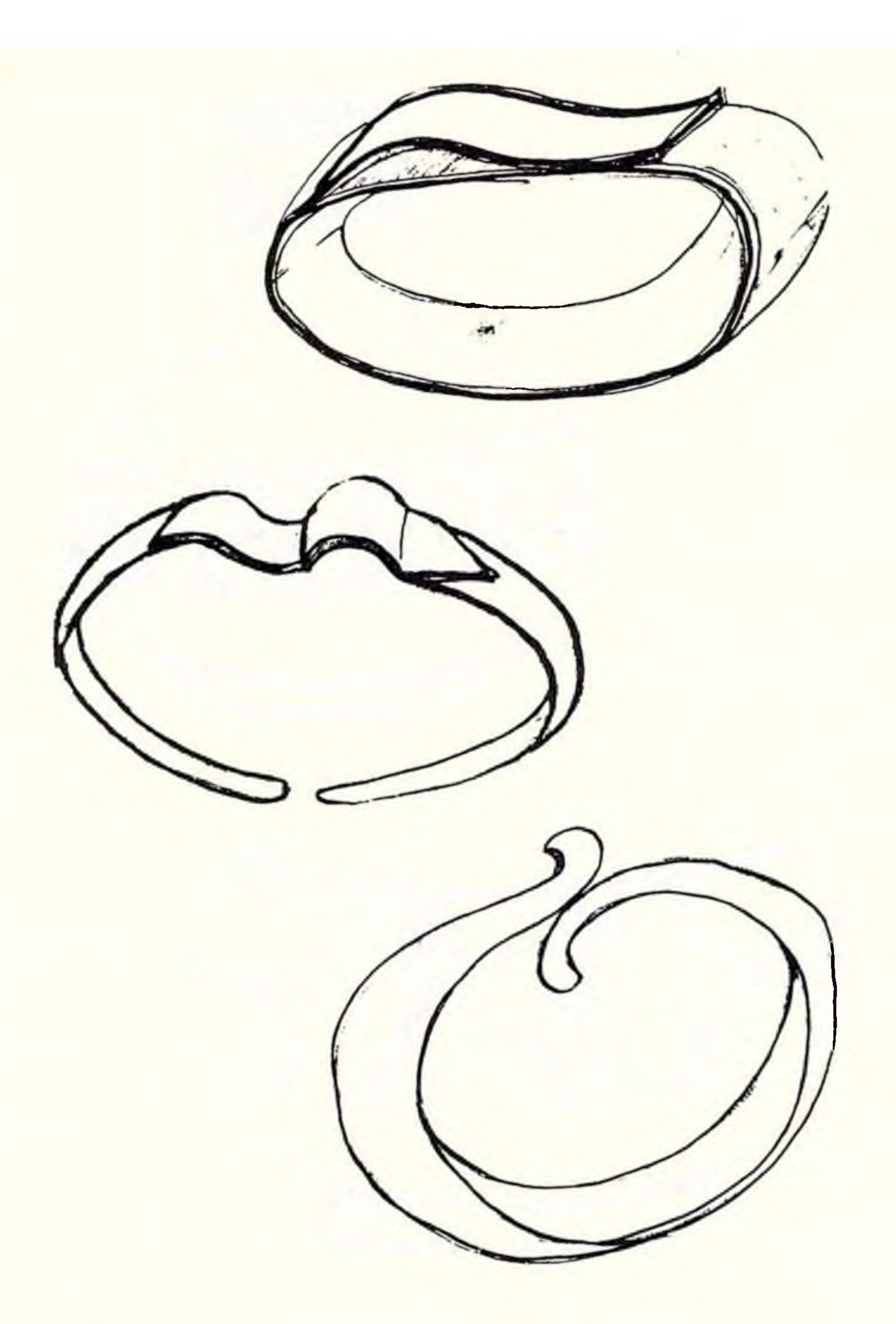


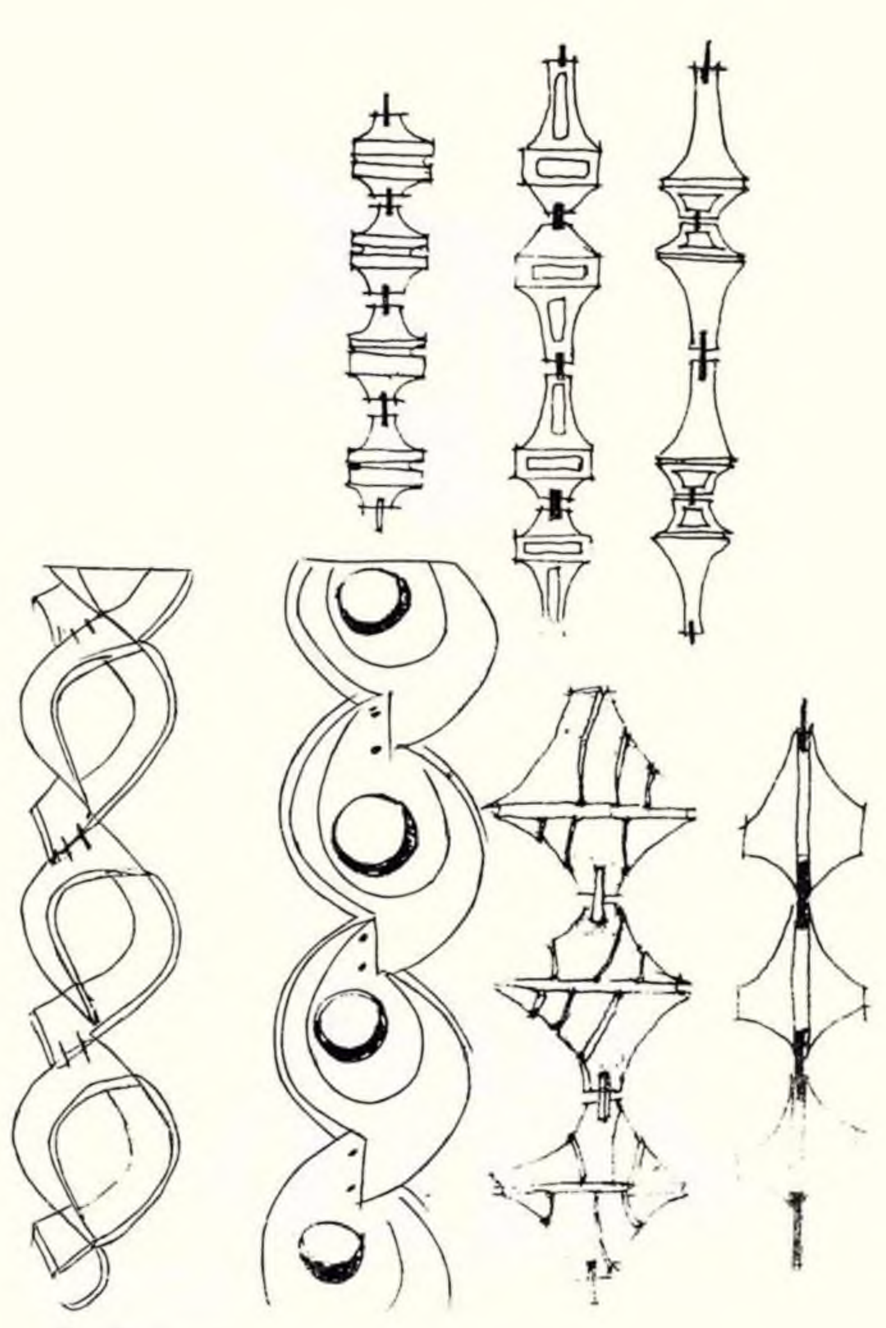
Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986



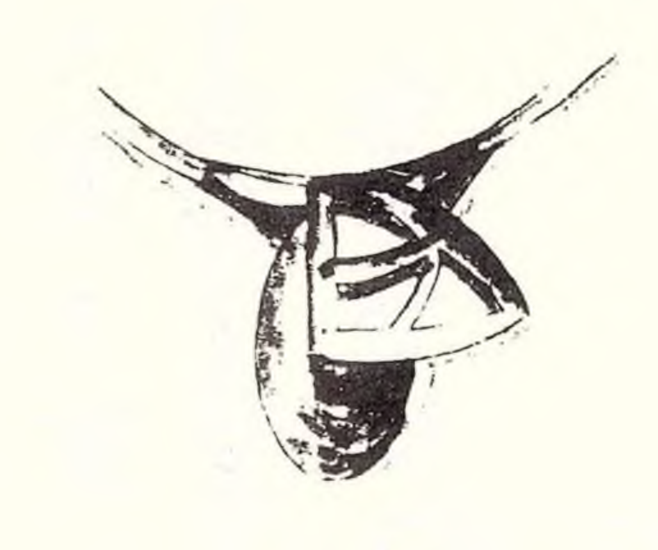
Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986

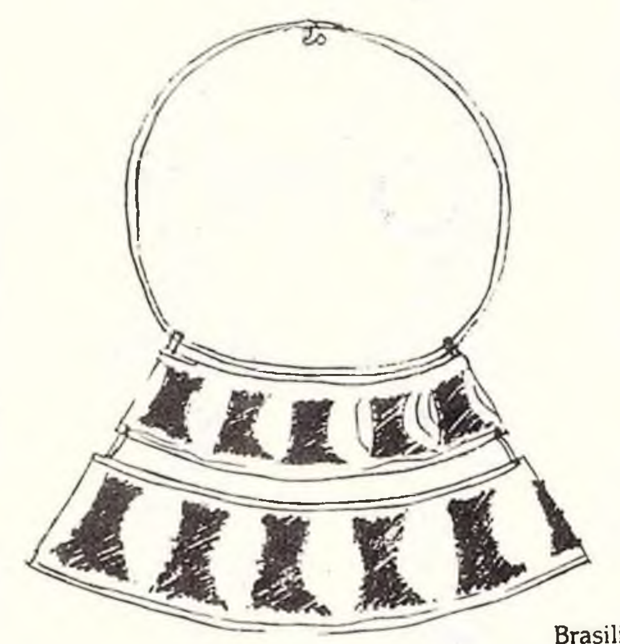




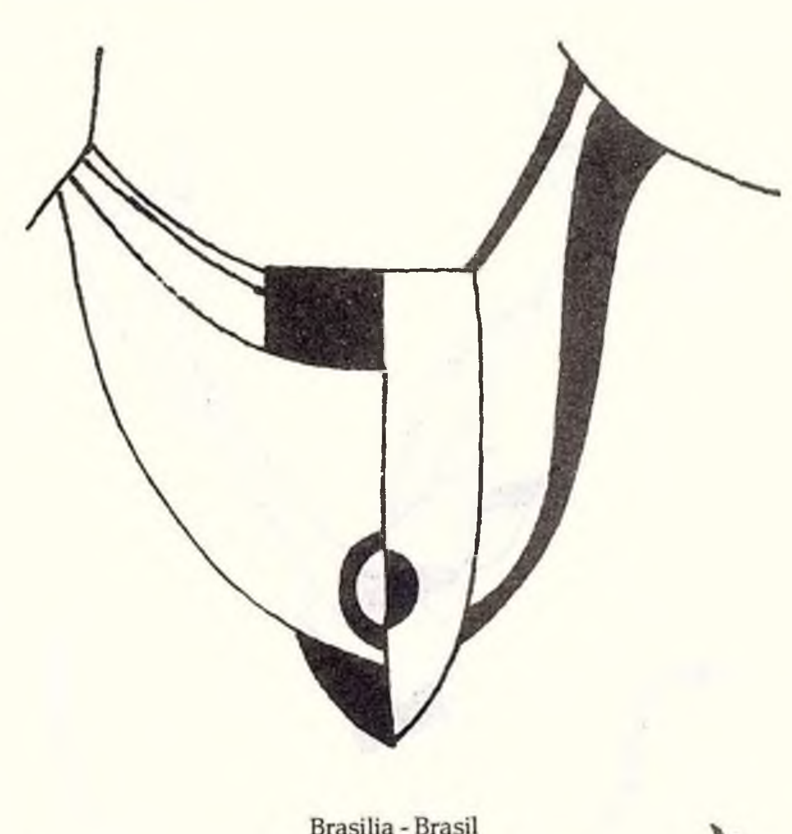


Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986





Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986

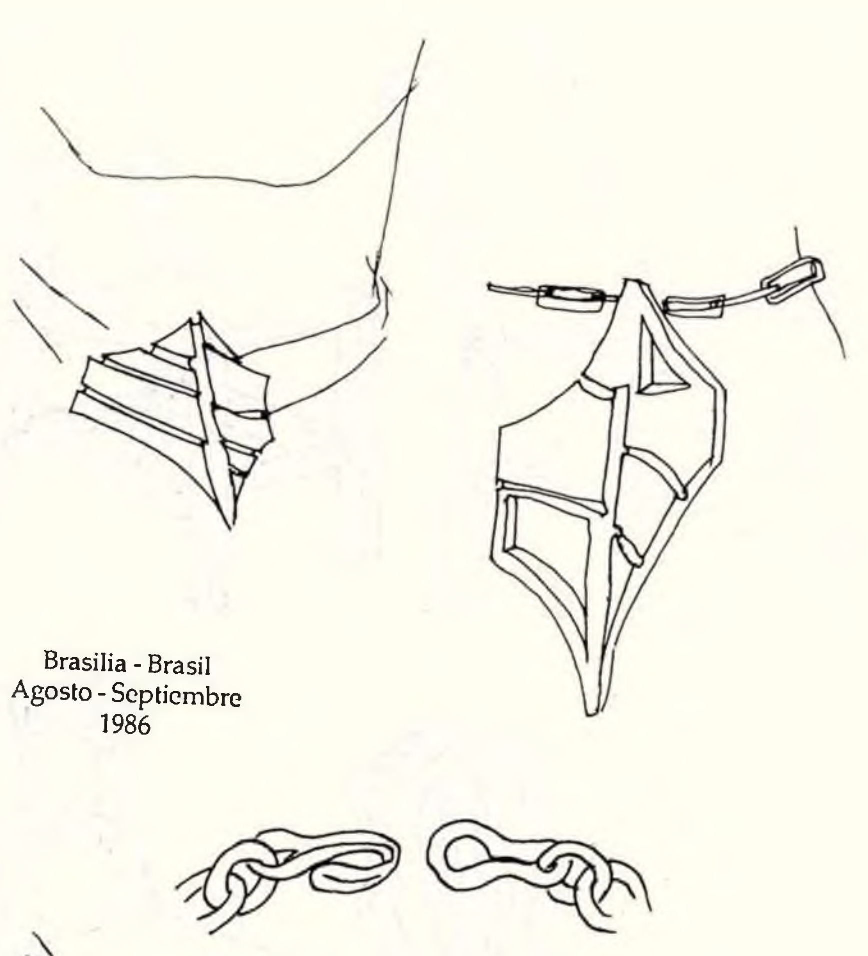


Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986

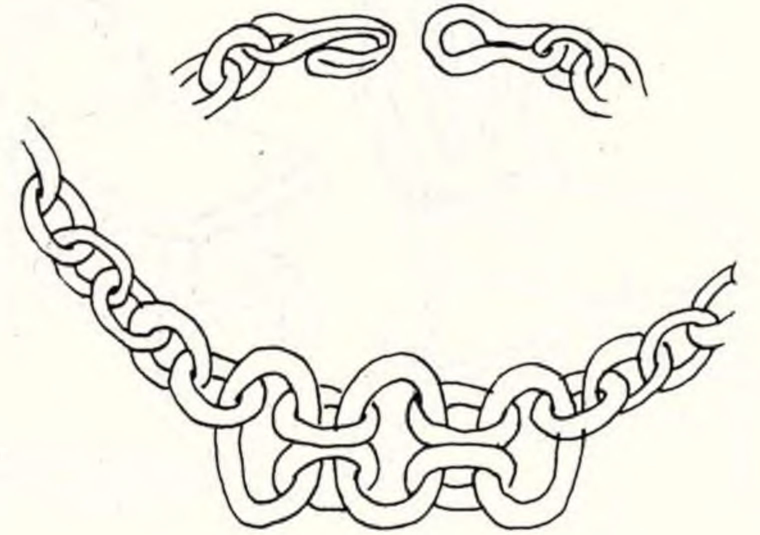




Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986



Brasilia - Brasil
Agosto - Septiembre
1986

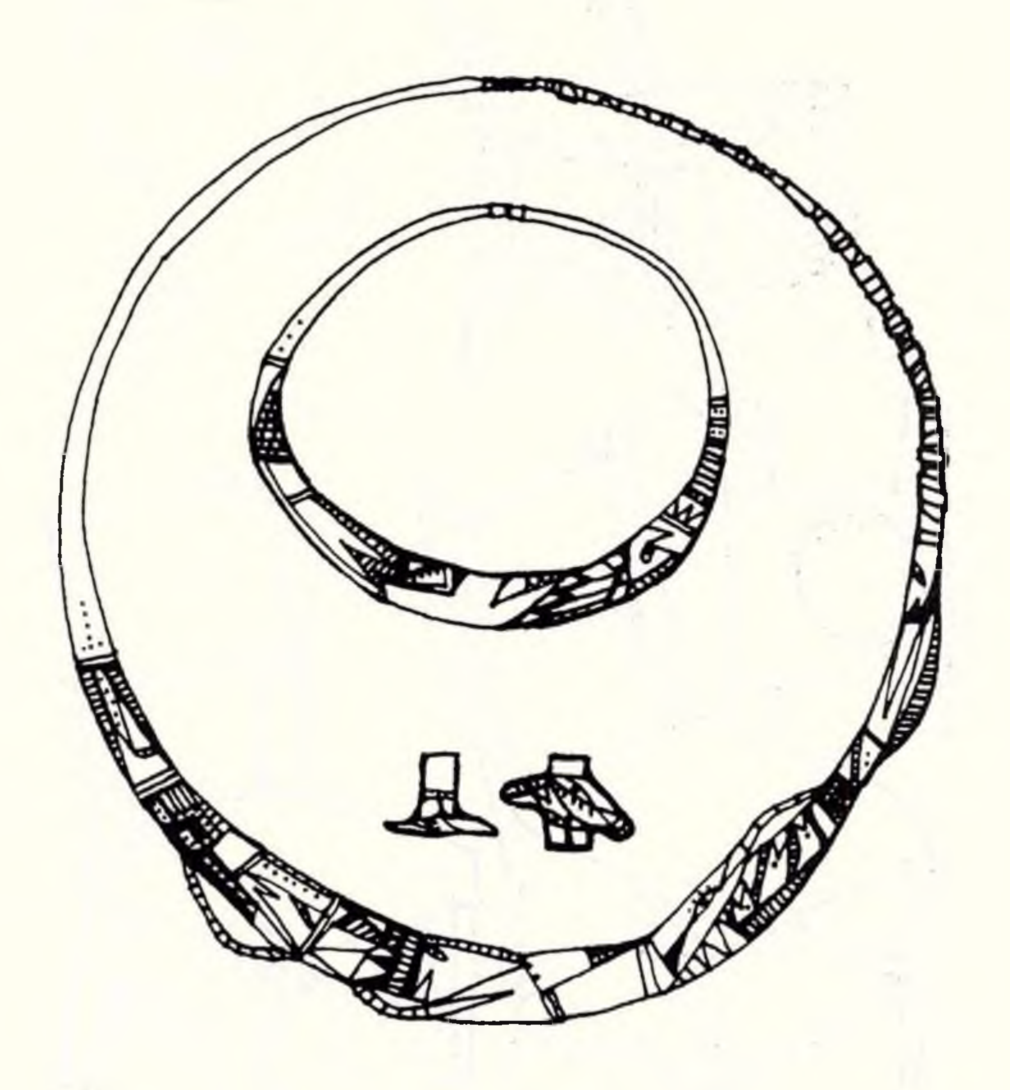




Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988


Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988

Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988











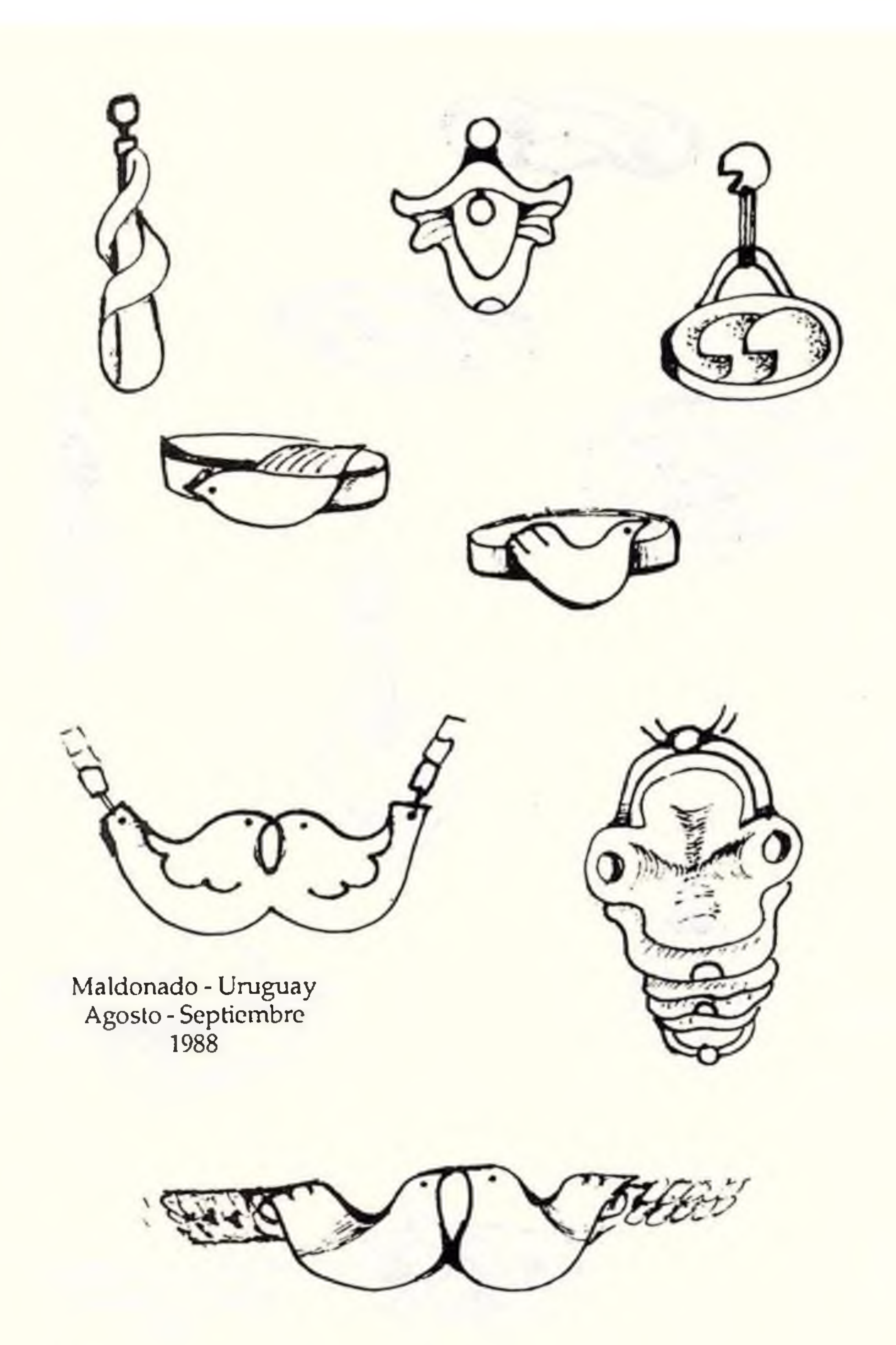








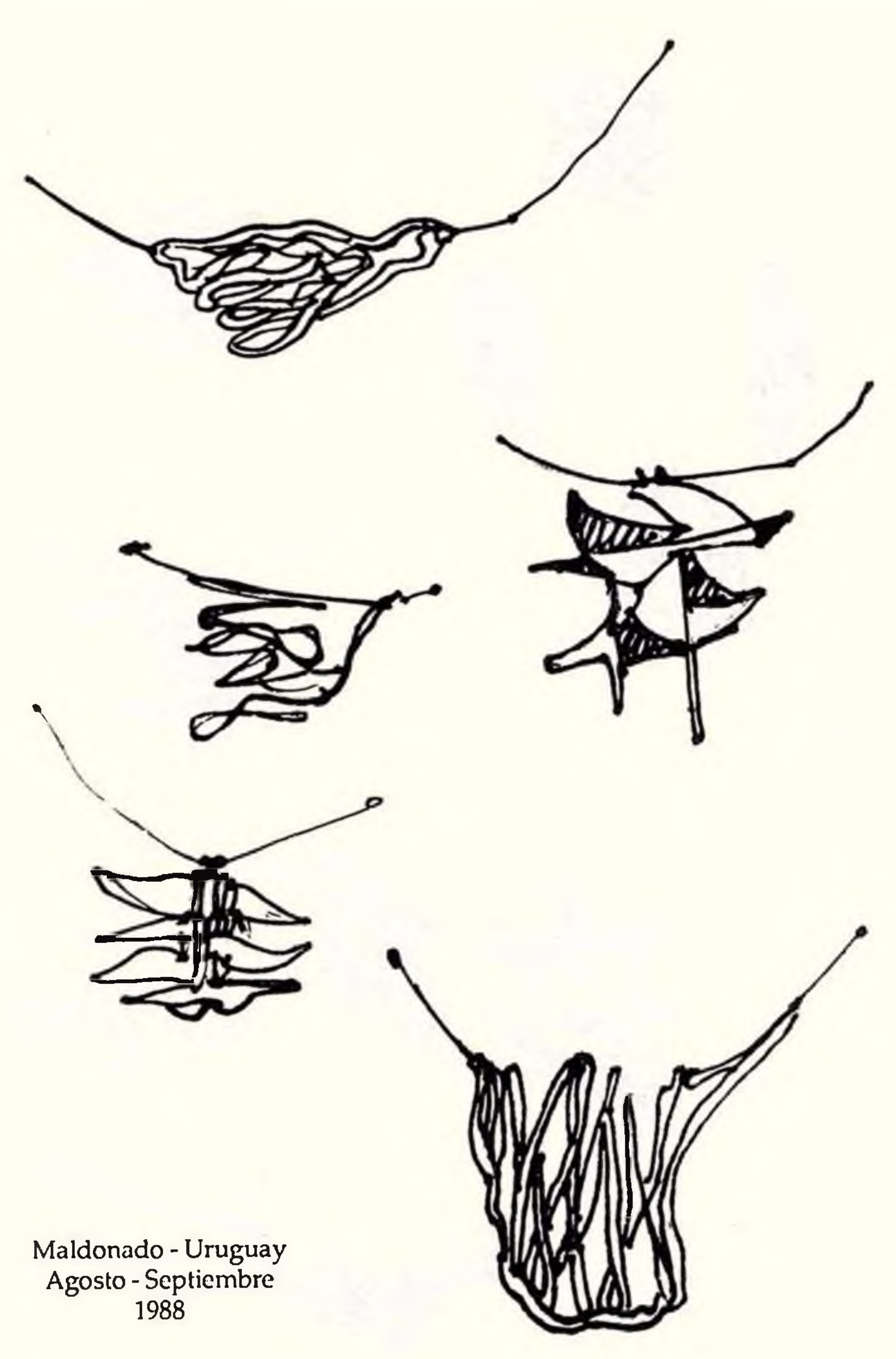
Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988



Maldonado - Uruguay
Agosto - Septiembre
1988

✔ CONCLUSION

Como conclusión y resultado de la experiencia adquirida durante más de una década, podemos concluir recomendando que el diseñador que intervenga en el campo artesanal, debe de tomar muy en cuenta la relación que debe existir entre el objeto y su entorno, ya que aunado a su funcionalidad requiere de la expresión y del carácter distintivo del sitio de su proveniencia, ya que no puede estar desligado de la tradición y del recorrido histórico del lugar ya que formará parte de un patrimonio y deberá ser puente de continuidad que dé unidad a los procesos de desarrollo cultural, por lo que el diseñador involucrado en esta acción deberá profundizar en la historia y en los testimonios plásticos del pasado y del presente, de tal manera que pueda incorporar a su obra un carácter distintivo acorde con el ambiente ecológico cultural en el que desarrolla su acción de diseño.

Alfonso Soto Soria
Junio de 1990
Escrito en Cuenca, Ecuador y en la ciudad de México.

Cursos Interamericanos de Diseño Artesanal

- ✔ Primero: Bogotá, Colombia, Mayo - Junio. 1978
- ✔ Segundo: Popayán, Colombia, Agosto - Septiembre. 1979
- ✔ Tercero: Bogotá, Colombia, Marzo - Abril. 1981
- ✔ Cuarto: México, México, Agosto - Septiembre. 1982
- ✔ Quinto: Cuenca, Ecuador, Octubre - Noviembre. 1983
- ✔ Sexto: Catamarca, Argentina, Septiembre - Octubre. 1984
- ✔ Séptimo: Brasilia, Brasil, Agosto - Septiembre. 1986
- ✔ Octavo: Altos de Chavón, República Dominicana, Agosto - Septiembre. 1988
- ✔ Noveno: Maldonado, Uruguay, Septiembre- Octubre. 1989
- ✔ Décimo: Asunción, Paraguay, Agosto -Septiembre. 1990

Cursos Interamericanos para Artesanos Artífices

- ✔ Primero: Cuenca, Ecuador, Junio de 1977
- ✔ Segundo: Cuenca, Ecuador, Abril de 1980
- ✔ Tercero: Cuenca, Ecuador, Julio de 1984
- ✔ Cuarto: Cuenca, Ecuador, Julio de 1985
- ✔ Quinto: Cuenca, Ecuador, Octubre de 1986
- ✔ Sexto: Cuenca, Ecuador, Abril - Mayo de 1988
- ✔ Séptimo: Cuenca, Ecuador, Mayo de 1990

PUBLICACIONES DEL CIDAP

✔ Boletines Informativos: Números 1 al 11

✔ Revista "Artesanías de América": Números 12 al 32

✔ Cuadernos de Arte y de Cultura Popular

No. 1 La Navidad. Jorge Dávila V. y Susana González de V.
No. 2 El traje popular ecuatoriano. Juan Martínez B. y Diana Sojos de P.
No. 3 El ikat. Joaquín Moreno A.
No. 4 Chordeleg. Raúl Cabrera J. Rubén Cabrera S. y Manuel Marín M.
No. 5 Panes tradicionales de Cuenca. Nydia Vázquez de F. de C.
No. 6 Mi cuaderno de Cultura Popular. Juan Martínez B. Tania García A.
No. 7 ¿Qué es la cultura popular? Juan Martínez B.
No. 8 Nosotros los artesanos. Lena Sjöman
No. 9 Nuestros cuentos (Chordeleg). Raúl Cabrera et. al.
No. 10 La caja ronca (Historia oral de los artesanos de los artesanos del cantón Gualaceo). Laura Miller
No. 11 Dulces de Corpus. Nydia Vázquez de F. de C.
No. 12 El juguete popular. Patricia Bonilla L. María Elena Enríquez O.
No. 13 La pirotecnia en el Azuay. Gerardo Cantos G. Carlos Galindo P.
No. 14 Jatumpamba, tierra de alfareras. Lena Sjöman
No. 15 ¿Cómo hacer una guitarra? Hernán Rengifo C.

✔ Colección: Cuadernos Chicos de Cultura Popular

No. 1 Un encuentro en Gualaceo (cuento infantil) Juan Martínez B.

✔ Colección: La Cultura Popular en el Ecuador

Tomo 1: Azuay. Juan Martínez B. y Harald Einzmann
Tomo 2: Cotopaxi. Marcelo Naranjo
Tomo 3: Bolívar. Segundo Moreno
Tomo 4: Esmeraldas. Marcelo Naranjo
Tomo 5: Imbabura. Marcelo Naranjo

✔ Otros libros

Bibliografía de artesanías y artes populares. Juan Cordero I.
El diseño en una sociedad en cambio. Varios Autores
La pintura popular del Carmen. Juan Martínez B.
Expresión estética popular de Cuenca
Claudio Malo G. (coordinador)
Creación, el arte popular en el Museo Comunidad de Chordeleg. Juan Martínez B.
Cerámica de Chordeleg
Tejiendo la vida (Las artesanías de la paja toquilla en el Ecuador) María Leonor Aguilar de T.
La joyería en el Azuay. María Leonor Aguilar de T.
Textiles y tintes. Hernán Jaramillo C.
Alternativas de Educación para grupos culturalmente diferenciados. (Varios autores)
Museos y educación (Varios autores)
Tecnología y artesanías (Varios autores)

✔ Ediciones bilingües (Castellano - Inglés)

El folclor que yo viví. Olga Fisch
Paños de Gualaceo. Dennis Penley

✔ Memorias de los Cursos de Diseño Artesanal.

Expresión estética popular de Popayán (Segundo Curso)
Grafismos y motivos artesanales de Colombia (Tercer Curso)
Motivos y procesos de diseño del Azuay (Quinto Curso)
Arqueología, ecología y diseño artesanal (Sexto Curso)
Experiencias de diseño (Séptimo Curso)
Naturaleza y diseño artesanal (Octavo Curso)
Diseño y artesanías (Noveno Curso)

Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, CIDAP

P.O. Box 557
Teléfonos 828878 y 829451
Télex 8629 Cidap-ED
Telefax (593 - 7) 831450 Cuenca - Ecuador